NEURAL

realtà virtuali • network • media • suoni futuri • fantascienza • UFO

esclusivo

AGRIPPA, inedito di WILLIAM GIBSON

u.f.o.

MARS OBSERVER l'ipotesi aliena

realta'virtuali

Come interfacciare il POWERGLOVE ad un PC

cinema

ROBOCOP 3

media

HACKER e

musica

CLOCK DVA, LASSIGUE BENDTHAUS

Supplemento a STAMPA ALTERNATIVA - Registrazione presso il tribunale di Roma 276/83 • Numero 1, Novembre-Dicembre 1993 • L. 6500

MINUS HABENS
RECORDS

contenuti

Supplemento a Stampa Alternativa
Registrazione presso il Tribunale di Roma 276/83
Numero 1
Novembre - Dicembre 1993

Direttore responsabile:
Marcello Baraghini

Coordinamento redazionale:
Ivan Iusco e Alessandro Ludovico

Collaboratori:
Vittore Baroni, Antonio Bartoccetti, Francesca Bianchi, Aldo Chimenti, Cosma Di Tanno, Francesco Lodolo, Antonio Scacco, Paul Toohill, Fabrizio Usberti, Luca Valtorta, Maurizio Verga, Francesco Zappalà

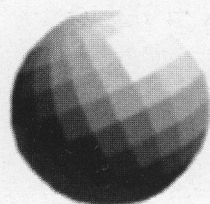
Layout:
M. H. Graphicks & A. Ludovico

Traduzioni:
Linda Griseta

Stampa:
La Nuova Tecnografica - Bari

Distribuzione:
DIEST distribuzioni - Torino
Tel. - Fax 011/8981164

Redazione:
via Giustino Fortunato 8/N - 70125 Bari
Tel. - Fax 080/410950
e-mail: m.habens@agora.stm.it

Si ringrazia:
Mohamed Bhimji, Emanuele Calò, Silvia Chicco, Mario Cilla, Colors & Tempesta associati, Luciano Dari, Gaetano Di Stasio, Pam Grossman, KZ Sound, Paolo Mangraviti, Alessandra Refice, Gene Rossi, Matteo Tricarico.

Nell'ultimo rapporto ASPER il 67% delle donne contro il 73% degli uomini intervistati ha dichiarato di aver fatto uso di **materiale pornografico.**

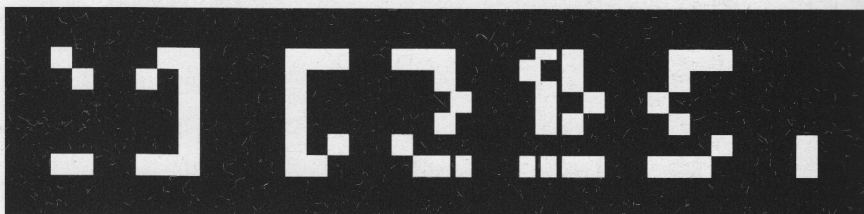
Il **governo giapponese** ha deciso di diminuire del 10% le ore di lavoro entro il 1996.

Anthony Hopkins - Oscar per "Il silenzio degli innocenti" - ha chiesto di essere cremato e che le sue ceneri siano inserite in una clessidra da cucina, quelle da tre minuti per cuocere l'uovo sodo.

Il penitente si colloca davanti ad un terminale e dopo aver confessato i peccati commessi tramite i rispettivi tasti, preme 'amen' e il computer stampa la penitenza. La **Automatic Confession Machine** e una creazione di Greg Garvey, americano, che l'ha presentata ad Anaheim in California, alla conferenza annuale sulla computer graphic e le tecniche interattive.

Tv Allowance é un nuovo telecomando che consente di regolare il tetto massimo settimanale di ore televisive usufruite. Particolarmente utile per evitare che i bambini passino troppe ore davanti allo schermo, prevede un accesso privilegiato per gli adulti. Negli U.S.A. il prezzo é di 99 dollari.

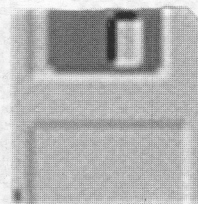
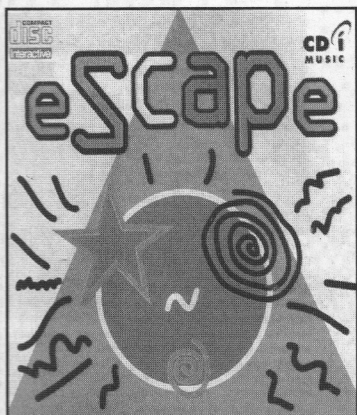
In ogni momento si registrano nell'atmosfera dai 2000 ai 3000 **temporali.** Un fulmine ogni 3 secondi si scaglia su un punto della Terra scaricando una corrente elettrica che potrebbe accendere 20000 lampadine da 100 watts. Lungo il canale di luce e nell'atmosfera circostante si raggiungono all'istante temperature che variano dai 10000 ai 30000 gradi centigradi. In Italia cadono in un anno almeno 600000 fulmini che provocano in media danni per cento miliardi di lire.

Si chiama **Barcode Battler** ed é un videogioco portatile che funziona coi codici a barre. Consiste in una battaglia epocale tra forze del bene e del male, in cui

si possono aumentare le proprie chances di vincita facendo ricorso ai codici dei prodotti di largo consumo (dopo averli incollati su apposite schede). Il prezzo é di L. 120.000

È stata smentita la notizia che **Bruno Bartoli** avrebbe percepito uno stipendio di 25 milioni al mese come nuovo cuoco del presidente degli Stati Uniti Bill Clinton.

Negli ultimi quattro anni, sono stati confiscati in **Cina** 92 milioni di libri a carattere pornografico.

La costruzione di una gigantesca stazione orbitante (attorno al nostro pianeta) rientra nei progetti della **NASA**. Non sarà un progetto nazionalistico bensì sarà frutto della collaborazione tra diversi paesi. Il costo previsto, supera abbondantemente i cento miliardi di dollari.

La software-house **Macromedia,** produttrice del celebre programma di animazione Director, stà lavorando a un nuovo formato standard di dati, pensato per realtà virtuali desktop. Il responsabile del progetto é Young Harvill, designer del data-glove della VPL. Questo nuovo standard dovrebbe permettere una seria interazione anche su sistemi di media potenza. Una versione definitiva é attesa per metà-fine 1994.

eSCAPE (prodotto dalla Philips), è il primo CD interattivo che combina computer grafica psichedelica interattiva con musica 'trance' appositamente composta per questo particolare progetto da Irresistible Force, EON, Coldcut, B12... La Philips Interactive Media, la branca della Philips che si occupa dello sviluppo di nuove tecnologie, ritiene soddisfacenti i risultati raggiunti con l'introduzione di questo titolo nella lista dei suoi CD-i. A prova di ciò, ultimamente ha organizzato anche un megaparty promozionale al Ministry Of Sound di Londra, una delle discoteche più quotate della città.

Il 28 agosto si è tenuta a Zurigo in Svizzera la seconda edizione di **Street Parade**, un rave quasi surreale. Sfilano infatti tra le strade della città e in pieno giorno, carri (come nei più rinomati carnevali) con impianti di amplificazione che bombardano techno e trance a volumi paurosi. Più di 10000 persone di persone accorono da ogni parte, pur di essere al seguito di questo 'tour' inusuale che confluisce al Palazzetto dello Sport per assistere a live performance degli artisti più innovativi e ballare sonorità future. Quest'anno erano presenti tra gli altri: Polygon Window, Sven Vath,... La terza edizione di questa cyber rave convention è prevista per l'estate 94.

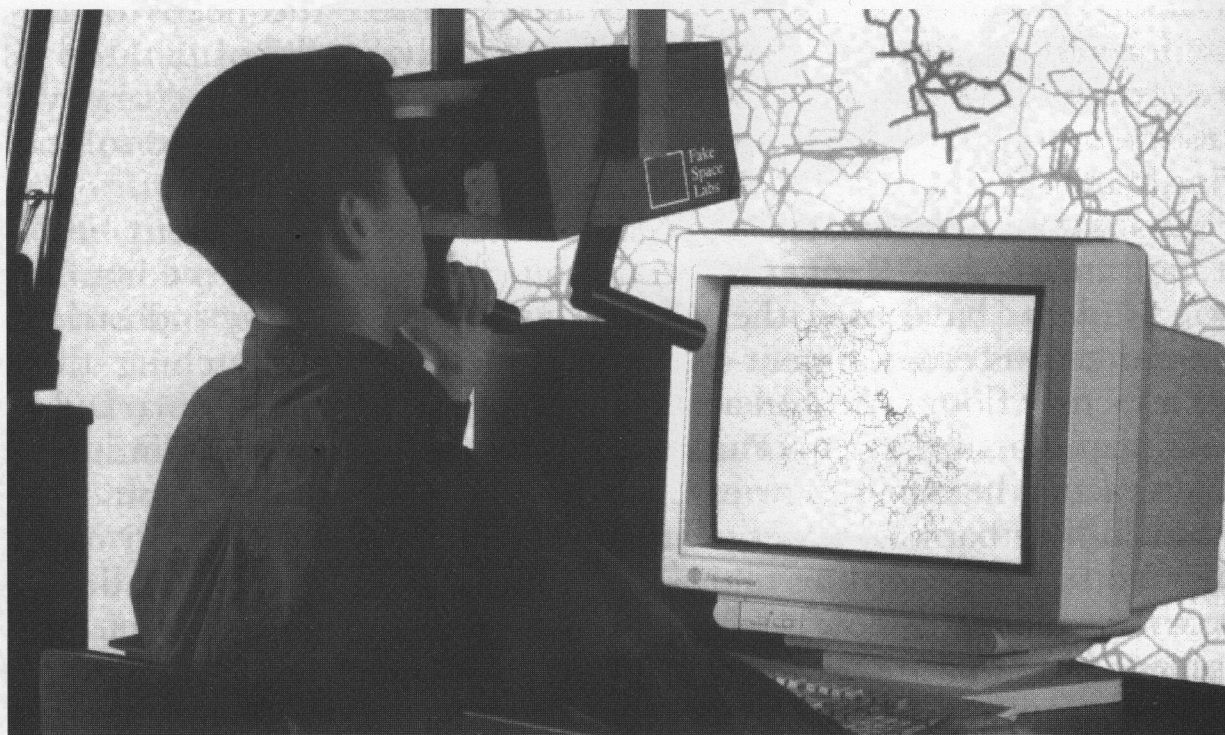
realta' virtuali

DataGlove, l'evoluzione della realta' virtuale
di Alessandro Ludovico

le realta' virtuali nell'educazione

realtà virtuali

La studentessa più famosa ad aver provato a scuola un'apparecchiatura di realtà virtuale é senza dubbio Lisa Simpson, protagonista dell'omonima serie di cartoni animati. In una recente puntata Lisa sognava ad occhi aperti di un sistema che la proiettava nel bel mezzo del saccheggio di Attila, risvegliandosi proprio sul più bello.
A Seattle, nel Human Interface Technology Laboratory del Washington Technology Center, dal 1991 la ricercatrice Meredith Bricken sperimenta su classi-pilota di diciottenni l'aumento di creatività con l'uso di strumenti messi a disposizione nella realtà virtuale. In sei sessioni di cinque giorni l'una, gli studenti hanno disegnato insieme mondi virtuali su un Macintosh LCII con Swivel 3D e hardware VPL connesso. L'insegnante ha poi riunito tutte le idee implementandole nel sistema, e alla fine di ogni settimana gli studenti sono andati ad esplorare i mondi da loro stessi creati. I partecipanti sono stati perloppiù maschi e interessati ai computer, mentre il costo a settimana é stato fissato a 400 dollari.
Meredith é rimasta estasiata da questa esperienza "Gli ambienti creati da ognuno variavano parecchio a seconda del soggetto, ma la collaborazione spontanea ha dato luogo a risultati bellissimi... la cosa che salta subito all'occhio é che questi mondi oltre ad essere molto fantasiosi, sono estremamente pacifici. I ragazzi hanno espresso le loro attitudini realizzando ambienti affascinanti e scevri da violenze di alcun tipo. E' incredibile poi, come questi ragazzi siano concettualmente pronti all'uso delle realtà virtuali. Non solo hanno realizzato prodotti eccellenti settimana dopo settimana, ma hanno lasciato il campus col reale desiderio di sperimentare ancora questi strumenti. Del resto una corretta teoria dell'apprendimento suggerisce che l'uso migliore che si possa far fare loro di apparecchiature del genere é quello che consenta la possibilità di esprimere il proprio particolare punto di vista in una data situazione".
R. Bowen Loftin, invece, é un professore di fisica all'Università di Houston, ed é supervisore dei corsi avanzati di formazione per il NASA's Johnson Space Center, in particolare per lo sviluppo e ricerca dell'intelligenza artificiale e delle realtà virtuali. Oltre a ciò ha organizzato il primo Intelligent Physics Tutor, un programma di intelligenza artificiale per studenti di fisica delle scuole superiori, in seguito al quale ha creato il Virtual Physics Lab. "A scuola i ragazzi fanno esperimenti e

osservazioni, imparando a rispondere esattamente agli esami, ma poi sono realmente convinti di ciò che hanno appreso? L'obiettivo del nostro laboratorio virtuale é quello di mettere gli studenti in condizione di controllare variabili che sarebbe impossibile modificare in un laboratorio reale". Un esempio? Gli studenti usano i dataglove, e con la mano virtuale possono regolare una particolare sfera contrassegnata con una grande 'G'; così facendo aumentano o diminuiscono la gravità a seconda della rotazione della sfera. Purtroppo solo 50 studenti ogni anno (grazie a cospicui contributi governativi) sono ospitati all'interno del 'laboratorio virtuale di fisica'. C'é qualcuno in Italia pronto a fare lo stesso?

Il POWERGLOVE e il PC: come interfacciarli

Questo articolo é stato tratto dal libro:

VIRTUAL REALITY PLAYHOUSE

Si può richiederlo inviando $29.95 alla:
Waite Group Press
200 Tamal Plaza
Corte Madera
CA 94941 USA
$29.95

IL CONNETTORE

*1
7**2
6**3
5**4

I PIN

1 - Massa
2 - Clock
3 - Latch
4 - Data
5 - N/C (fascio luminoso)
6 - N/C (fascio luminoso)
7 - +5 v

CONNESSIONE ALLA PORTA PARALLELA

POWERGLOVE - PORTA PARALLELA
1- 18 GND
2- 2 D0
3- 3 D1
4- 13 SLCT (input)

POTENZA ASSORBITA

Connettere il pin 7 del POWERGLOVE in un qualsiasi punto con +5V dal computer.
Il pin 1 si può collegare sulla porta giochi
Sugli XT il pin da +5V é il 5, secondo lo schema:

3 1
5 4
2

Per altre configurazioni, controllate sempre il voltaggio.

CAVI

SI raccomanda di comprare un cavo aggiuntivo per i collegamenti.
Così facendo si sarà facilitati nel testare il POWERGLOVE e sarà più facile collegare anche altri dispositivi Nintendo.

IL PROGRAMMA

E' necessario verificare i parametri N e D per le temporizzazioni, a seconda della particolare macchina utilizzata. Il programma é settato per la LPT2 (INPORT = 0x279, OUTPORT = 0x278). Per la LPT1, é necessario cambiare INPORT in 0x379 e OUTPORT in 0x378). Il codice é compatibile con Turbo C, C++, Borland C++.
Sono usate le librerie BGI per il cursore grafico.
Il nome del programma su INTERNET é Theglove.c oppure PXRFILT.

Si declina ogni responsabilità per eventuali danni derivanti dall'uso di questo software e delle indicazioni per il collegamento hardware.

```
/*****************************************************************

 In origine "power.c" (c) manfredo 9/91 (manfredo@opal.cs.tu-berlin.de)
 Sviluppato su un ATARI 1040ST con TC 1.1 usando un analizzatore logico per
avere le corrette temporizzazioni.

*****************************************************************/
/*****************************************************************
                    adattamento per la compatibilità con PC di
                              Greg Alt 10/91

                              galt@peruvian.utah.edu
                              or galt@es.dsd.com

*****************************************************************/
/*****************************************************************

 Sostanzialmente riscritto da Dave Stampe (c) 1991: PWRFILT.C
 Programma gratuito, non garantito e non dannoso.
 Questo programma lavora ottimamente, per cui citatelo il più spesso possibile.  so
gimme credit.

 Scopi <ottenuti> sono stati:

 Maggiore velocità, meno codice.
 Ora sono possibili 'polled operation'.
 Test grafici (VGA)
 Aggiunta di riduzione del rumore, elimina il 99.5% del rumore senza ALCUN
RITARDO!

 Questo programma gira su un 486/25 con una scheda di I/O.
 E' comunque modificabile per l'adattatore della porta stampante.
 E' stato compilato con  Turbo C++ 2.0 ma dovrebbe girare con una qualsiasi
versione di Turbo C senza problemi. MSC ha bisogno delle chiamate di libreria
contrassegnate.


 dstamp@watserv1.uwaterloo.ca                                    17/10/91
*****************************************************************/

#include <dos.h>
#include <bios.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <graphics.h>

int gdriver = VGA;                          /* for graphics plot and cursor */
int gmode = VGAHI;

#define XHYST 2                             /* hysterisis for X, Y low noise
reduction */
#define YHYST 2                             /* 2 eliminates +/-3 quanta of
noise */

#define XACC 8              /* X, Y maximum accel/decel level. Should */
#define YACC 8                              /* be 6-10, but too high limits
gesturing */

#define XXTEND 2                            /* stretches deglitching time */
#define YXTEND 1

#define N 1                                 /* delay scaled by N/D
<CHANGED> */
#define D 1                          /* these are 1,1 for 486 PC with i/o card */
#define INPORT 0x279                 /* i/o port addresses <CHANGED> */
#define OUTPORT 0x278

/* bits for i/o ports <CHANGED> */

#define        GDATA     0x10  /* PG data in */
#define        GLATCH    0x02  /* PG latch out */
#define        GCLOCK    0x01  /* PG clock out */
#define        GCLOLAT   0x03  /* clock + latch */

/* delay values for sending and sampling data <CHANGED> */

#define   D2BYTES   150   /* delay between 2 bytes = 96 us  */
#define   D2BITS     6    /* delay between 2 bits = 3 us   */
#define   D2SLOW    8000  /* intertest delay = 2000-4000 us */

/* Delay timing: may not work in some IBM C's due to problems with LONGs */

void fdelay(unsigned int val)
{
 long i;

 i=(long)(N*val);
 for(;i>0;i-=D);
}

/* defines for output line pair control */

#define   C0L0()   outportb(OUTPORT, 0)        /* clock 0 latch 0 */
#define   C0L1()   outportb(OUTPORT, GLATCH)   /* clock 0 latch 1 */
#define   C1L0()   outportb(OUTPORT, GCLOCK)   /* clock 1 latch 0 */
#define   C1L1()   outportb(OUTPORT, GCLOLAT)  /* clock 1 latch 1 */


/* prototypes */

void Hires (void);                              /* puts glove in hires mode
*/
void getglove (unsigned char *);         /* get data packet from glove */
int  glove_ready();                             /* returns 0 if not ready    */
                                                           /* delay repeats
by 2-4 ms      */
unsigned char getbyte (void);                   /* read byte from glove */


/***** GLOVE DATA SPECIFICATIONS **************

 The glove_data array has been simplified. These are its functions:
```

```
x =   X position, 3mm per number
y =   Y position, 3mm per number
z =   distance, 14mm per number
rot = wrist twist. 0 is up 1 is slightly CW, 5 is down, 11 is slightly CCW.
      About 30 to 40 degrees per count.

 Note: exact scaling of all above change with distance! Closer is higher res.

fingers = packed 2-bit values, 0 is open, 3 is (tight) fist:
                 Bit format: TtIiMmRr  for Thumb, Index, Middle, and Ring fingers.

keys: $FF or $80 is no key. Responds with 0 to 9 for keys "0" thru "9"
      $82 = START, $83 = SEL, $0A = "A", $0B = "B", 0 is "Center"
      Up,down,left,right are $0D,$0E,$0C,$0F respectively.

*/

typedef struct glove_data {
                                  signed char x,y,z,rot,fingers,keys;
                                  } glove_data;

/***********************************************/

void main ()
{
 unsigned char buf[12];
 glove_data  *glov;
 unsigned unready;          /* number of unsuccessful tries to read glove */

 glov=(glove_data *)buf;
 initgraph(&gdriver, &gmode, "d:\\tpas5\\bgidrvs\\");          /* VGA graphics,
640x480 */
 cleardevice();
                                  /* begin again here if glove crashes */
restart:
 Hires ();                                    /* set PG into 'hires' mode */

 while(!kbhit())
  {
   unready = 0;                              /* start polling glove */
   fdelay(D2SLOW);
   while(glove_ready()==0)           /* wait for glove to become ready */
    {
     if (unready++>500) goto restart;      /* reset mode if dead glove */
     fdelay(D2SLOW);                      }

   getglove(buf);                           /* read 6 byte packet */
   gotoxy(1,1);                                         /* print xyz at
scrren top */
   printf("% 4d % 4d % 4d    ", 255&glov->x, 255&glov->y, 255&glov->z);
                                                          /* print rot,
fingers, keys */
   printf("%-2x %-2x %-2x ", buf[3],buf[4],buf[5]);

   deglitch(glov);                   /* remove spikes and jumps */
   dehyst(glov);                     /* add hysteresis to remove LL noise */

   drawp(glov);                      /* plot x,y positions */
   drawthing(glov);                  /* animate glove cursor */
  }

 getch();                            /* exit when keyboard hit */
 C0L0();                             /* release glove on exit */
}


void getglove(buf)     /* read 6 byte data packet */
unsigned char *buf;
{
 register unsigned char *bp;

 bp = buf;

 *bp++ = getbyte ();          /* read data */
 fdelay(D2BYTES);
 *bp++ = getbyte ();
 fdelay(D2BYTES);
 *bp++ = getbyte ();
 fdelay(D2BYTES);
 *bp++ = getbyte ();
 fdelay(D2BYTES);
 *bp++ = getbyte ();
 fdelay(D2BYTES);
 *bp++ = getbyte ();
 fdelay(D2BYTES);
                                     /* throwaways (speeds up polling later) */
 getbyte ();
 fdelay(D2BYTES);
 getbyte ();
}

int glove_ready()              /* returns 1 if glove ready, 0 otherwise */
{
 int f;
 f = getbyte();
 return( (f==0xA0) ? 1 : 0);
}


unsigned char getbyte ()                    /* read a byte from glove <rolled code> */
{
 register int i;
 register unsigned char x = 0;

 C1L0 ();                                  /* generate a reset (latch) pulse */
 C1L1 ();
 fdelay(D2BITS);                           /* hold for 5 us */
 C1L0 ();

 for(i=0;i<8;i++)
  {
   x=x<<1;
   x+=((inportb(INPORT)&GDATA)>>4);
   C0L0 ();
   C1L0 ();  /* pulse */
  }

 return(x);  /* return the byte */
}

/*  HIRES ENTRY CODES
byte:
1- any value between $05 and $31
2- only $C1 and $81 work OK
3- no effect
4- no effect
5- no effect
6- only $FF works
7- seems to affect read rate slightly, 1 fastest
*/

int hires_code[7] = { 0x06, 0xC1, 0x08, 0x00, 0x02, 0xFF, 0x01 };

void Hires ()  /* enter HIRES mode <rolled code- speed unimportant> */
{
int i,j,k;
                                           /* dummy read 4 bits from glove:  */
C1L0 (); C1L1 ();   /* generate a reset (latch) pulse */
fdelay(D2BITS);
C1L0 ();

fdelay(D2BITS);
C0L0 (); C1L0 ();     /* pulse clock */
fdelay(D2BITS);
C0L0 (); C1L0 ();     /* pulse clock */
fdelay(D2BITS);
C0L0 (); C1L0 ();     /* pulse clock */
fdelay(D2BITS);
C0L0 (); C1L0 ();     /* pulse clock */

                                        /* handshake for command code? */
C1L0 ();
fdelay(16950);  /* 7212 us delay */
C1L1 ();
fdelay(4750);   /* 2260 us delay */

for(i=0;i<7;i++)                         /* send 7 bytes */
 {
  k=hires_code[i];
  for(j=0;j<8;j++)      /* 8 bits per byte, MSB first */
   {
    if(k & 0x80)
     {
      C1L1();
      C0L1();
      C1L1();
     }
    else
     {
      C1L0();
      C0L0();
      C1L0();
     }
    k=k<<1;
    fdelay(D2BITS);
   }
  fdelay(D2BYTES);
 }

fdelay(1090);    /* 892 us delay (end of 7. byte) */
```

```
C1L0 ();      /* drop the reset line */
fdelay(30000);  /* some time for the glove controller to relax */
fdelay(30000);
}

glove_data oldbuf;      /* used to store old state for drawing */

int drawn = 0;          /* set if cursor to be erased */

drawthing(glove_data *g) /* draw square cursor */
{
 if(g->keys==2) return;  /* hold down "2" to stop drawing */

 if(drawn)               /* erase old box */
  {
   setcolor(0);
   drawit(&oldbuf);
  }

 setcolor(15);           /* draw new box */
 drawit(g);
 drawn = 1;

 oldbuf.x = g->x;        /* save pos'n for next erase */
 oldbuf.y = g->y;
 oldbuf.z = g->z;
}

drawit(glove_data *g)   /* draw/erase box cursor */
{
 int x = 320+2*(g->x);   /* compute X,Y center */
 int y = 240-2*(g->y);
 int z = 30+(g->z);      /* size prop. to Z */

 rectangle(x-z,y-z,x+z,y+z);
}

int xx = 0;             /* plot position */

drawp(glove_data *g)    /* plot X,Y data to test smoothing */
{
 if(g->keys==4)         /* restart at left edge if "4" pressed */
  {
   cleardevice();
   xx=0;
  }

 setcolor(0);
 line(xx,0,xx,479);
 line(xx+1,0,xx+1,479);
 setcolor(15);
 line(xx,240-2*g->x,xx+1,240-2*g->x);
 setcolor(12);
 line(xx+1,240-2*g->y,xx+2,240-2*g->y);
 xx++;
 xx++;
 if(xx>639)xx=0;
}

int ox = -1000;                /* last x,y for hysterisis */
int oy = -1000;

dehyst(glove_data *g)   /* hysterisis deglitch (low noise removal) */
{
 int x = g->x;
 int y = g->y;

 if(g->keys==0) ox = oy = 0;    /* handle recentering ("0"key or "Center")
*/

 if(x-ox>XHYST) ox = x-XHYST;   /* X hysterisis */
 if(ox-x>XHYST) ox = x+XHYST;

 if(y-oy>YHYST) oy = y-YHYST;   /* Y hysterisis */
 if(oy-y>YHYST) oy = y+YHYST;

 g->x = ox;                     /* replace present X,Y data */
 g->y = oy;
}
```

```
int x1 = 0;     /* delayed 1 sample (for smoothed velocity test) */
int y1 = 0;
int x2 = 0;     /* delayed 2 samples */
int y2 = 0;
int lx = 0;     /* last good X,Y speed */
int ly = 0;
int lax = 0;    /* bad data "stretch" counter */
int lay = 0;
int lsx = 0;    /* X,Y "hold" values to replace bad data */
int lsy = 0;
int lcx = 0;    /* last X,Y speed for accel. calc. */
int lcy = 0;

deglitch(glove_data *g)
{
 int vx, vy;

 int x = g->x;
 int y = g->y;

 if(g->keys==0)      /* reset on recentering ("0" or "Center" key)
*/
  {
   x1 = x2 = y1 = y2 = 0;
   lx = ly = lax = lay = 0;
   lsx = lsy = lcx = lcy = 0;
  }

 vx = x-((x1+x2)>>1);    /* smoothed velocity */
 vy = y-((y1+y2)>>1);

 x2 = x1;                /* update last values */
 x1 = g->x;

 y2 = y1;
 y1 = g->y;

 if(abs(lcx-vx)>XACC) lax = XXTEND;   /* check for extreme acceleration */
 if (lax == 0) lx=vx;         /* save only good velocity      */
 lcx = vx;                    /* save velocity for next accel.  */

 if(abs(lcy-vy)>YACC) lay = YXTEND;   /* same deal for Y accel. */
 if (lay == 0) ly=vy;
 lcy = vy;

 if(lax!=0)          /* hold X pos'n if glitch */
  {
   g->x = lsx;
   lax--;
  }

 if(lay!=0)          /* hold Y pos'n if glitch */
  {
   lay--;
   g->y = lsy;
  }

 lsx = g->x;         /* save position for X,Y hold */
 lsy = g->y;

 /* g->y = x;*/
}
```

dal prossimo numero due nuove rubriche:

DREAMS

Pubblicheremo i vostri sogni (di ogni tipo).
Inviateci dattiloscritti non più lunghi di 30 righe.

CLASSIFIEDS

Rubrica di annunci e comunicati vari.
Allegare £ 10000 per ogni annuncio.

Il termine ultimo per l'invio dei suddetti é il 31 dicembre.

il mito dei robot

Quando viene pronunciata la parola "robot" l'immaginario dei non addetti ai lavori e dunque della maggior parte della gente, corre inevitabilmente alle figure di robot rese celebri per lo più dal cinema. Vi ricordate di D3BO, il simpatico robot dorato di "Guerre Stellari"? O di T-1000, la micidiale macchina da guerra dalle apparenze umane, protagonista di "Terminator"? O ancora, il tenero "Numero 5", protagonista di "Corto Circuito" che nel finale pretende di essere chiamato John, visto che una scossa elettrica imprevista lo ha reso un essere umano a tutti gli effetti, in grado di provare sentimenti ed emozioni? Bene, sembra che per molti anni ancora questo tipo di robot dalla forma simile a quella dell'uomo, continuerà ad esistere solo nel regno della fantasia degli scrittori o della finzione cinematografica.

Pare infatti che le speranze di costruire robot simili all'uomo siano, se non definitivamente tramontate, destinate comunque a restare per lungo tempo ancora, disilluse.

Secondo gli scienziati parrebbe proprio infatti che l'idea di robot antropomorfi, simili cioè all'uomo per aspetto esteriore, sia stato un sogno degli anni '80 in grado di trovare poche applicazioni nella realtà. E' di questo parere, per esempio, il professor Vincenzo Tagliasco del Dipartimento di Informatica Sistemistica e Telematica dell'Università di Genova, che racconta di come gli scienziati oggi siano stati costretti a ridurre di molto gli obiettivi entusiastici che sembravano a portata di mano qualche anno prima. "Bisogna dire che la strada si è rivelata più lunga e ardua del previsto e i risultati ottenuti hanno portato a un ridimensionamento anche perché oggi nessuno è disposto a finanziare la ricerca pura, cioè non legata ad applicazioni precise. Bisogna costruire delle cose che in qualche modo siano utili e che possano quindi avere un mercato. Quello su cui la robotica si orienta oggi è quindi la costruzione di sistemi, magari dotati della possibilità di comunicare tra loro in maniera elementare, che assolvono a compiti precisi".

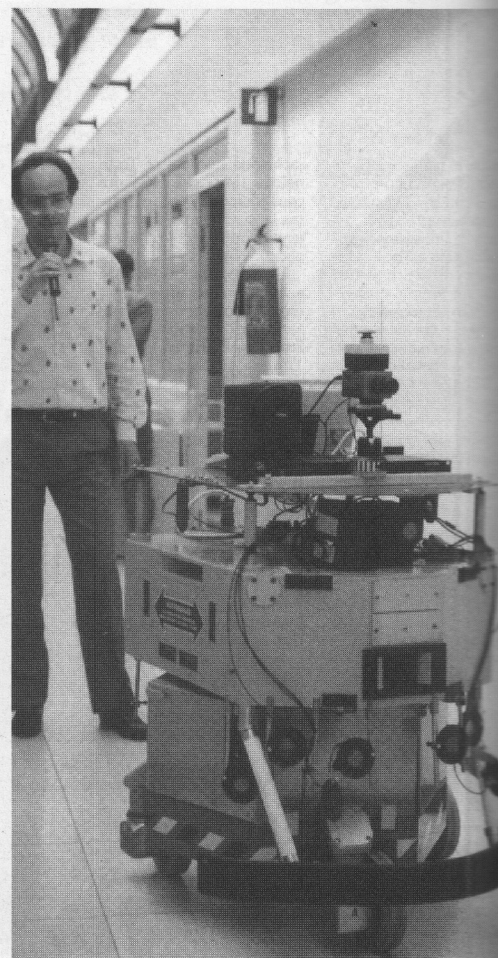
Al contempo sono nate e si stanno sviluppando nuove, impreviste branche di ricerca quale quella di cui si occupa il professor Giovanni Degli Antoni, insegnante di Elaborazione dei Testi Letterari presso il corso di laurea di Scienze dell'Informazione dell'Università di Milano e presidente dell'A.I.M. (Associazione Italiana di Multimedialità).

"Io credo che i concetti abbiano una forma che si può arrivare a definire attraverso formule matematiche" racconta. "Noi, oggi stiamo lavorando a una nuova prospettiva: quella della "visualizzazione scientifica profonda". Stiamo cioè tentando di dare una forma all'incognito generato dalle nostre idee: abbiamo iniziato rappresentando delle funzioni matematiche e cercando di renderle navigabili ed esplorabili.

La visualizzazione scientifica è una nuova disciplina a cui stanno lavorando anche gli americani e i giapponesi che cerca di rendere comprensibili i fenomeni. Nel passato sono stati trovati dei modi per visualizzare le vibrazioni; per visualizzare gli oggetti la fisica usa particelle elementari (elettroni, protoni e neutroni). L'informatica dovrà cercare di usare le istruzioni per visualizzare i concetti e noi stiamo iniziando questa attività".

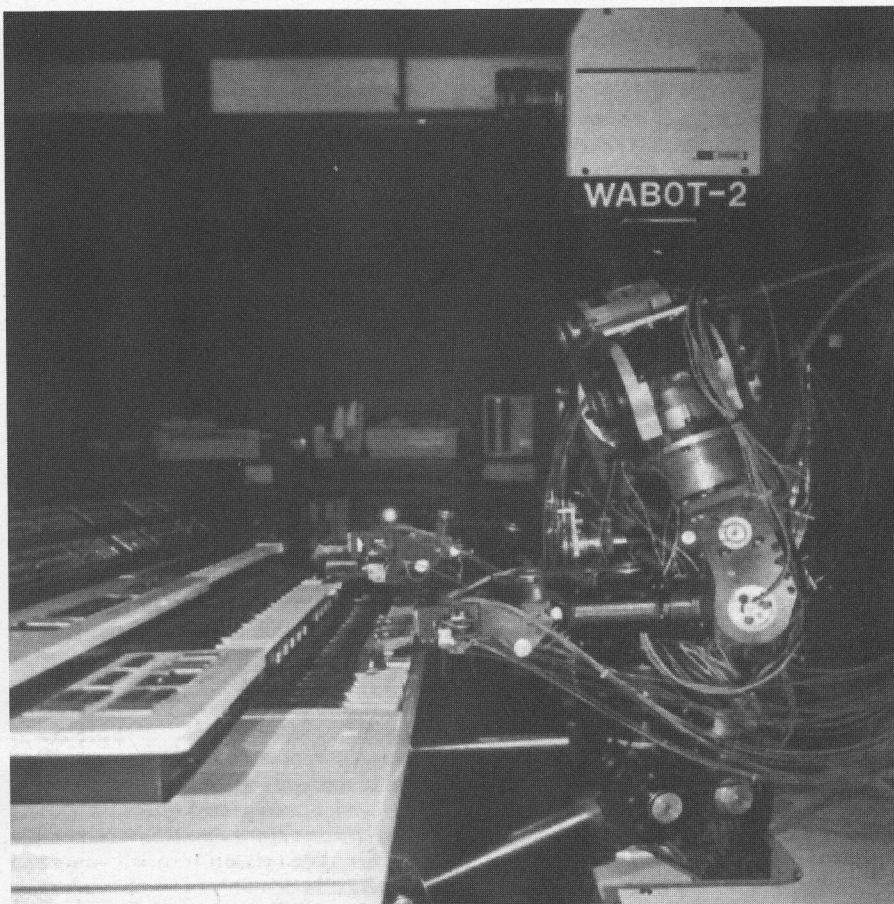
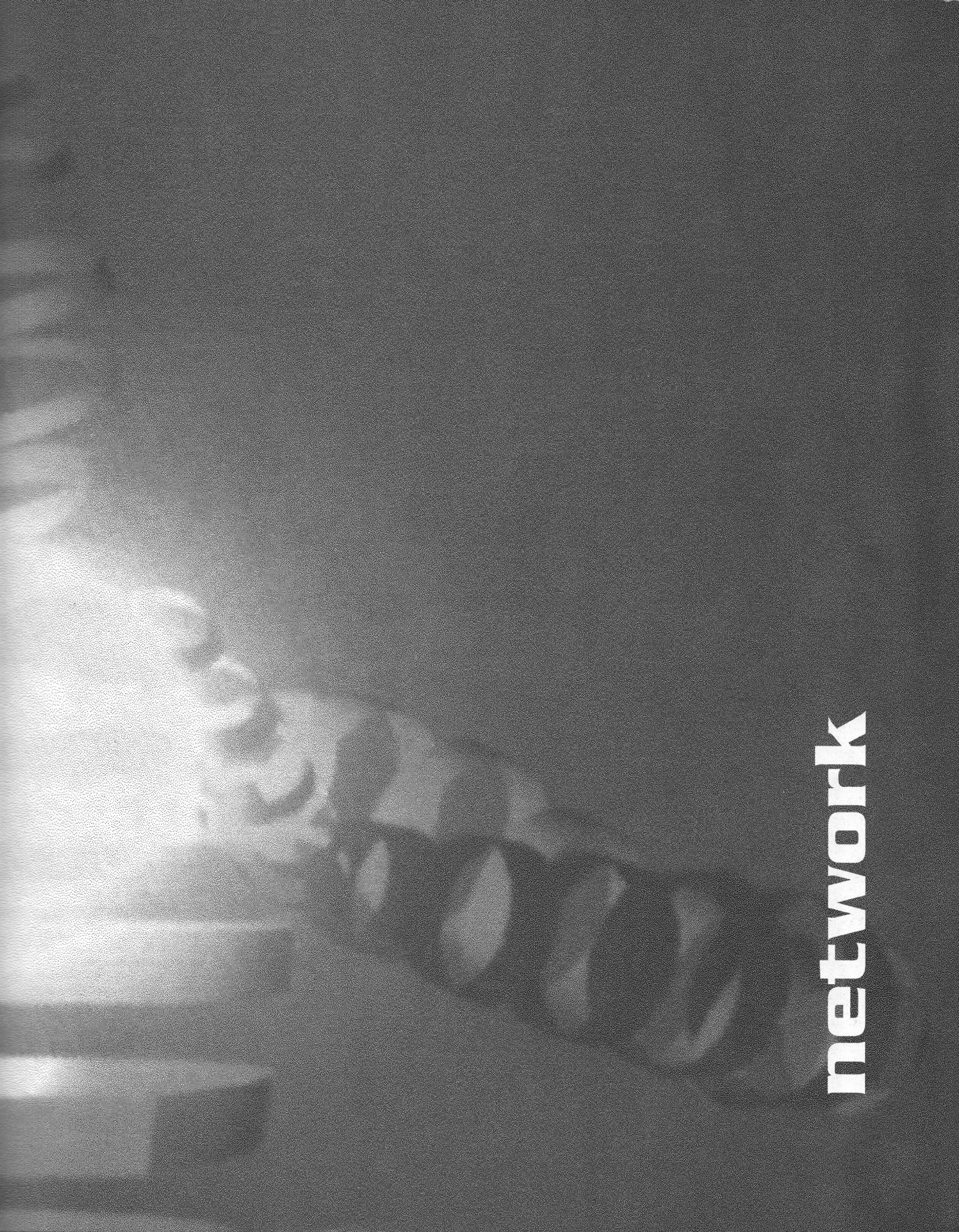
Questo tipo di ricerca probabilmente potrà nei prossimi anni essere d'aiuto nella creazione di un'interfaccia uomo/macchina più intelligente. Fino ad oggi infatti nei personal computer si è arrivati ad elaborare la formula d'interfaccia WYSIWYG (da "What You See Is What You Get" ovvero "Quello che vedi è ciò che otterrai"). "Entro tre anni invece si spera di riuscire ad elaborare una nuova formula a cui stato dato il nome DWIM ("Do What I Mean", "Fai quello che intendo")" continua Degli Antoni "in cui il computer comincia a capire cosa l'uomo vuole: anche se l'uomo sbaglia a dare un comando, il computer dovrebbe cercare di interpretare il risultato che l'uomo voleva raggiungere".

Da un'interfaccia di questo tipo all'applicazione in campo robotico di queste ricerche il passo è ovviamente consequenziale: una sorta di nuova via che, ribaltate le precedenti illusioni, procede per gradi verso la tanto discussa Intelligenza Artificiale.

Pareva essere dietro l'angolo ieri la famosa I.A. e invece a tutt'oggi siamo ancora lontanissimi: la conferma ce la dà il professor Paolo Dario, bioingegnere e responsabile dell'Arts Lab della Scuola Superiore Sant'Anna a Pisa, che ci tiene subito a puntualizzare come non esista oggi al mondo un robot in grado di vedere, sentire, muoversi o fare conversazione come quelli che si è abituati a vedere nei film. "L'unica cosa che abbiamo allo stato attuale sono dei sottosistemi di

robot, ciascuno dei quali viene studiato a sé per capire come si dovrebbero utilizzare le informazioni sensoriali che presiedono alle capacità di manipolare, vedere, gustare, sentire etc.".
Oggi la scienza ha scelto dunque di ripartire dai sensori, che stanno diventando sempre più sofisticati per cercare di simulare i cinque sensi dell'uomo. Un tipo di approccio sicuramente più modesto ma anche più realistico rispetto alle ottimistiche previsioni del passato.
Poiché la chiave di volta oggi sembra ruotare attorno allo studio della percezione sensoriale e dei processi attentivi, ecco che, per iniziare, si è passati a lavorare allo studio di un'intelligenza più semplificata, per esempio, quella istintuale degli insetti.
Ed infatti, seguendo questi sviluppi, è nato il campo della "Nanorobotica" in cui si studiano dei microrobot zoomorfi (perlopiù che ricordano la forma degli insetti). Uno dei laboratori più avanzati in questo settore è quello del Massachussets Institute Of Technolgy dove Rodney Brook presso l'Artificial Insect Lab ha creato diversi tipi di microrobot.
"Anche dopo che saremo riusciti a risolvere il problema dei sensori, che comunque non è certo banale, finché non avremo saputo dalla neurofisiologia come funziona il cervello umano" continua Dario "sarà molto difficile riuscire a ricreare nel cervello del robot sensazioni paragonabili alle nostre. In quale modo le sensazioni tattili, uditive, visive, olfattive, gustative si trasformano nell'immagine di un viso o in una parola o in un sapore? Non lo sappiamo ancora in neurofisiologia, come potremmo dunque saperlo in robotica? Non bisogna incappare nell'errore di credere che siccome l'uomo fa certe cose con facilità sia facile farle fare anche alle macchine. E questo è un errore di cui anche la comunità scientifica si è resa conto solo negli ultimi anni".
"Partendo da una filosofia che è esattamente il contrario di quella che seguita da chi fà ricerca sull'Intelligenza Artificiale e cioè da un approccio che potremmo definire 'bottom-up' ovvero dalla periferia al centro, abbiamo sviluppato un sistema di sensori che simula a livello funzionale la pelle umana. Il tatto non è soltanto però la mano: quando noi tocchiamo qualcosa riceviamo delle informazioni dalle sensazioni cutanee che derivano dalla manipolazione. L'insieme di queste sensazioni generate durante l'esplorazione tattile degli oggetti viene riassunta da un neologismo coniato recentemente dagli psicofisici che prende il nome di 'haptics'. Il problema fondamentale non è tanto dunque quello del sensore-pelle, quanto quello del movimento e soprattutto della successiva elaborazione dei segnali che vengono dalla periferia.
Ovvero come fa il cervello a ricavare dai messaggi tattili, luminosi, acustici qualche informazione compiuta?
Questi problemi sono ancora, come dicevo prima, assolutamente irrisolti, siamo solo a livello di ipotesi.
Semplicemente queste cose sono difficili e i risultati non sono misteriosi ma non sono neanche a portata di mano.
La robotica non è ferma, va avanti e fa piccoli progressi ogni giorno ma anche se oggi abbiamo costruito una mano artificiale a media complessità, pensata per un certo numero di prese e dotata di sensori in grado di segnalare sensazioni cutanee come 'liscio' e 'rugoso', stiamo ancora lavorando alla ricostruzione del processo dinamico della manipolazione. Le attese della gente rispetto alla tecnologia sono a volte esagerate anche perché la fantascienza ha parlato molto di robot ma se si pensa a quanto complesso sia il controllo di certe funzioni che noi utilizziamo, basti pensare a quanti anni ci mette un bambino per imparare a muoversi, si capirà quanto in realtà è difficile simulare nelle macchine questo tipo di comportamenti".
Un'altra realizzazione dell'Arts Lab di Pisa dopo la pelle artificiale e la mano robotica è un robottino in grado di svolgere poche ma fondamentali funzioni: "L'intelligenza è anche elaborazione di informazioni sensoriali e conseguente attuazione di atti motori" ci racconta ancora Paolo Dario. "Qui all'Arts Lab abbiamo costruito un piccolo robot a cui è stato dato il nome di Robby II, in grado di muoversi, su ruote, attraverso una stanza, su cui è stato montato un sensore sensibile all'odore di gas (magari un gas tossico). Il sensore o trasduttore ha la funzione di misurare una grandezza fisica (temperatura, pressione, forza, etc.) e di tradurla in grandezza elettrica che viene percepita da un circuito elettronico 'controllore'.
Quando al 'controllore' giunge un messaggio che supera la soglia di concentrazione del gas designata, questo passa elettronicamente un messaggio a un 'attuatore' e il robot si muove dunque in un certo senso 'istintivamente' verso la sorgente da cui proviene. Agisce secondo istinto proprio come una mosca o una formica. Questo tipo di insetti non ragiona, però riesce a sopravvivere stupendamente. Questa è la via che oggi noi e molti altri ricercatori in tutto il mondo stiamo seguendo: minirobot zoomorfi con moltissimi sensori e poco cervello ma in grado di realizzare in maniera precisa quello per cui sono stati creati. Ci possono essere diversi tipi di robot di questo tipo, ognuno con una sua specializzazione, che costituiscono delle vere e proprie famiglie e dotati di una caratteristica importante: la capacità di collaborare. La possiamo chiamare un''intelligenza distribuita'. Tra l'altro si può dire che ogni robot praticamente sviluppa una sua 'personalità': c'è il robot 'pauroso', quello 'coraggioso' etc.".
Ma torniamo a Robby II: "Nella prima fase della sua vita se ne va in giro per il mondo, non sa niente. Gira semplicemente ed evita ostacoli. Diventa invece 'curioso' quando sente per la prima volta una sorgente di gas" spiega Dario "e, subito dopo, 'estroverso', perché comunica immediatamente agli altri via radio l'informazione ricevuta in maniera molto elementare, in pratica come se dicesse: 'Sì ho trovato qualcosa', in modo che gli altri magari possano andare ad aiutarlo". Eccoci arrivati dunque alle famiglie di robot "collaborativi", in cui a ciascuno è stato assegnato un preciso compito: a Pisa infatti presto altri minirobot affiancheranno Robby II per aiutarlo nei suoi lavori.
Ma vediamo cosa succede anche nel resto del mondo. Il Giappone è il paese dei robot per definizione, basti pensare ai cartoni animati di Mazinga,Goldrake, Gundam, Jeeg e tanti altri ancora, e a tutt'oggi il livello della ricerca in questo settore è forse il più avanzato del mondo. I capitali a disposizione poi ovviamente aiutano. Nel corso degli anni sono stati infatti realizzati diversi tipi di robot zoomorfi: nell'85 il Mechanical Engineering Laboratory di Tsukuba ha realizzato un robot dall'aspetto simile a quello di un cane chiamato "Meldog" che, grazie a un sistema che utilizza dei sensori era in grado di deambulare. L'utilizzo? Si pensava che Meldog potesse servire da guida per i ciechi. Un'altra realizzazione del Mel è stata il "Melspider" un robot-ragno da utilizzare per raggiungere luoghi di difficile accesso. Melspider infatti può aad esempio camminare sulle pareti di una stanza grazie ai ben sedici motori di cui è dotato.
Il professor Shigeo Irose e i suoi assistenti del Tokyo Institute Of Technology hanno invece creato Titan IV, un robot a quattro zampe che può salire e scendere dalle scale. Più recentemente è stato realizzato "Koryu-I" un robot-serpente creato per operare nelle centrali nucleari, mentre attualmente il gruppo di Hirose sta lavorando al progetto di un micro-robot sempre di forma serpentiforme che possa sostituire un endoscopio o una telecamera e in grado di entrare ed esplorare l'apparato digerente per proprio conto. Ninja 1 invece è un robot a quattro zampe che assomiglia a una rana, capace di scalare superfici verticali grazie all'aiuto di 20 ventose e di effettuare un

tragitto di 3,6 km sopra una superficie orizzontale o di 540 metri su una parete verticale in un'ora di tempo.
Tornando in Italia, a Trento l'équipe del professore Luigi Stringa ha realizzato una "bibliotecaria elettronica" che grazie a una telecamera e a un sofisticato apparato per il riconoscimento elettronico della voce è in grado di identificare una persona e quindi di autorizzare o meno il prestito di un libro. Il riconoscimento avviene confrontando l'immagine acquisita dalla telecamera con un archivio di immagini memorizzate. Ci sono due tipi di sistemi di riconoscimento: il primo determina la posizione degli occhi analizzando le variazioni di tonalità di grigio nell'immagine. Quando la posizione delle pupille è stata individuata con precisione, l'immagine viene ridotta a un formato standard e viene cercata la più simile tra quelle note. Il secondo sistema invece fa un lavoro di ricerca analogo ma andando a cercare informazioni su occhi, naso, bocca e mento. Inoltre ponendo il libro di fronte alla telecamera il sistema riconosce la copertina e automaticamente registra il prestito o la restituzione. Già oggi in Italia esistono dei "Videomat" ovvero dei sistemi simili al Bancomat per il prestito e la restituzione di videocassette 24 ore su 24 cui si accede inserendo una tessera e digitando un codice segreto. Domani forse, sempre che si riescano a contenere i costi (anche lasciando perdere l'ipotesi del riconoscimento vocale, la telecamera che permette il riconoscimento deve essere piuttosto sofisticata), questo potrebbe costituire un primo, banale esempio di utilizzo commerciale.
E' di un anno fa circa invece la notizia che un robot alto due metri e mezzo, largo uno e mezzo, lungo tre e pesante 400 chili è stato fatto scendere nel cuore del vulcano Erebus in Antartide. Il robot, che è stato chiamato Dante con ovvio riferimento alla discesa agli inferi del sommo poeta, aveva un aspetto che ricordava un ragno mostruoso: dotato di otto zampe al termine di ognuna delle quali era stata posta una telecamera, il suo compito era di saggiare l'ambiente vulcanico (ovvero un luogo in cui nessun uomo sarà mai in grado di andare) trasmettendo dati su temperatura, composizione e consistenza della lava e informazioni sui gas che questa sprigiona. Il test pare che non sia del tutto riuscito perché Dante si sarebbe fermato prima del previsto. E' comunque un esempio molto interessante e una indicazione di una via che sempre più si tenderà a seguire e cioè quella delle possibili applicazioni dei robot in tutti gli ambienti impossibili da raggiungere per l'uomo.
"Amooty", per esempio è un robot che utilizza una telecamera per riconoscere dei simboli speciali dentro le centrali nucleari, un laser per misurare le distanze e una specie di proboscide per manipolare gli oggetti. E' stato costruito da un'équipe della Toshiba ed è anche in grado di salire, lentamente, le scale.
Inoltre, dal Giappone giungono altre notizie che riguardano i robot: sempre Toshiba ha realizzato Ari, un robot fornito di due telecamere che permettono una visione stereo, due braccia meccaniche, un corpo centrale e un software in grado di analizzare delle strutture di mattoncini Lego e di duplicarle, a meno che gli vengano dati comandi che lo possano mettere in difficoltà come per esempio "colloca il blocco B sia sul blocco A che su quello C". La sua probabile reazione sarebbe quella di prendere il mattoncino e continuare a spostarlo senza sosta da un blocco all'altro. E' questo un esempio di quello che viene definito "loop", ovvero un impasse, una risoluzione di un problema che non fa nient'altro che generare un problema ulteriore. Ma tra i robot del Sol Levante il più famoso è forse Wabot2 (così chiamato in onore dell'Università Waseda dove è stato creato dal team di Ichiro Kato), ovvero, il robot musicista. Questo strabiliante robot, dotato di una agilità e di una precisione che hanno dell'incredibile è in grado di leggere uno spartito mediante una videocamera, memorizzandolo per intero, convertendo successivamente le note musicali in informazioni digitali e dunque in quei movimenti adatti ad eseguire la composizione sui tasti di un organo.
Nonostante tutti i problemi di carattere economico o scientifico la sfida resta aperta e la ricerca prosegue. Oggi però si preferisce guardare agli animali più semplici e soprattutto agli insetti invece che all'uomo, procedendo a passi più lenti ma anche più sicuri, con l'oculatezza insomma, propria delle formiche.

e i robot stanno a guardare

Abbiamo parlato di robot che si muovono o che riconoscono delle persone, ma come fa a vedere un robot?
Lo abbiamo chiesto al professor Vincenzo Tagliasco che insieme al professor Giulio Sandini sta lavorando alla creazione di una retina artificiale.
"Siamo riusciti a sviluppare un chip che ha la funzione di una piccola telecamera ma che, invece di essere a distribuzione uniforme come le telecamere televisive, ha più o meno le caratteristiche della retina umana" dice Tagliasco.
"Noi infatti vediamo male in periferia e molto bene nella parte centrale della retina e così si comporta il chip che abbiamo costruito. Infatti è denso di fotorecettori nella parte centrale e via via si degrada verso l'esterno. Nel progetto finale è previsto di montare due di questi chip sensori che per riprodurre il campo di visione umana con la stessa profondità devono muoversi in una specie di occhio meccanico. Inoltre la testa deve muoversi intorno al corpo. Abbiamo dunque preparato delle strutture mobili che a loro volta saranno montate su un'altra struttura mobile tipo testa. La figura che viene fuori da ciò finisce per somigliare un po' ad ET. Non è che volessimo cercare di seguire a tutti costi la linea dell'antropomorfismo fine a se stessa, semplicemente ci interessava ricostruire il più fedelmente possibile le modalità umane di visualizzazione".
"L'altro discorso che seguiamo, strettamente legato a quello della visione, è la mobilità" continua Tagliasco. "In collaborazione con il Consorzio Telerobot sono stati preparati sistemi di locomozione piuttosto convenzionali a ruote o a cingoli. Il problema è dunque quello di montare su queste piattaforme mobili il sistema di visione, grazie al quale gli eventuali ostacoli di percorso vengono decodificati. Siccome questo può non essere sufficiente perché ci possono essere ostacoli anche al di fuori del campo visivo, come coadiuvanti si utilizzano altri sensori di tipo laser che misurano la distanza da una superficie che riflette la sua luce. Quando al sistema di controllo giunge il messaggio che la distanza è minima viene mandato tramite un circuito elettrico un messaggio all'attuatore il cui significato in pratica è 'Attento stai andando a sbattere' e quindi viene bloccata la corrente del motore. Il robot quindi si ferma e riprende il percorso in un'altra direzione".
Ma quali possono essere le possibilità di applicazione per questo tipo di robot?
"Un robot del genere potrebbe venir utilizzato in quasi tutti i settori della sorveglianza" risponde Tagliasco "e soprattutto in tutte quelle situazioni in cui l'uomo non potrebbe stare. Ma si potrebbe anche decidere di tenerlo nella casa in campagna non sorvegliata, dal momento che, grazie al chip che abbiamo elaborato potremmo trasmettere telefonicamente le immagini che il robot vede. Non si possono infatti mandare via telefono le immagini televisive in movimento di una persona che le sta parlando perché occuperebbero troppo spazio e le linee telefoniche attuali non sono in grado di trasmettere una mole di dati così elevata. Il nostro chip invece, potrebbe trasmettere questo tipo di immagini, anche se non consente di vedere con esattezza tutti i dettagli. Si possono avere qualcosa come nove o dieci pagine al secondo, non ricchissime di dettagli ma praticamente in tempo reale.
Il discorso è che a noi piace fare ricerca nella robotica ma oggi occorre dare all'industria anche delle applicazioni pratiche in tempi brevi se si vuole ottenere dei finanziamenti per proseguire".

network

Questo articolo (scritto da John Markoff) é tratto da WIRED, una rivista americana interamente dedicata alle nuove tecnologie e al loro uso quotidiano.
Per chi non la riuscisse a trovare nelle edicole che vendono giornali stranieri, l'indirizzo è:

WIRED USA
544 2nd street
San Francisco
CA 94107
U.S.A.

e-mail: subscriptions@wired.com

network

Phreaks dei telefoni cellulari e code dudes

A Silicon Valley, ogni nuova scoperta tecnologica dà il via ad una nuova generazione di hackers. Pensate al telefono cellulare. Inizialmente la rete telefonica era una sorta di parco-giochi per un piccolo gruppo di audaci convinti che l'abilità nel campo della tecnologia telefonica fosse fine a se stessa. Le telefonate gratis non erano lo scopo dei primi phreaks del telefono. La sfida consisteva nel capire il sistema.
La filosofia degli hacker del telefono é spingere le macchine il più lontano possibile. Abbiamo incontrato V.T. e N.M., i più abili hacker di telefoni cellulari degli States (i nomi non sono rivelati perché, come per molti hacker, le azioni di V.T. e N.M. sono ai limiti della legalità). I primi phreak del telefono consideravano la telecomunicazione un hobby che permetteva loro di esplorare gli angoli più nascosti del sistema telefonico nazionale, non per profitto ma per una sfida intellettuale. Per la nuova generazione di hacker, la rivoluzione cellulare offre nuovi terreni da esplorare.
V.T. é un giovane scienziato con i capelli lunghi, che lavora in un prestigioso laboratorio governativo; la sua scelta d'abbigliamento sembra spesso seguire la moda della Patagonia. Pochi raggiungono la sua abilità. N.M. é un hacker autodidatta che vive e lavora a Silicon Valley. Ha saputo affrontare le difficoltà di Unix ed MS-DOS. Tenacissimo, ha passato un intero anno smontando il suo cellulare solo per vedere come funziona.
Ciò che V.T. e M.N. hanno scoperto lo scorso hanno é che i telefoni cellulari sono in realtà dei computer, una rete di terminali, collegati da un enorme sistema cellulare. Sono anche giunti alla conclusione che, proprio come altri computers, i telefoni cellulari sono programmabili. Programmabili! Per un hacker ciò significa che non c'é ragione di limitare le funzioni di un telefono cellulare a quelle offerte dal suo fabbricante. I telefoni cellulari possono essere hackerati, quindi smontati, sezionati e ricomposti in molti modi nuovi. L'ideale!
I telefoni cellulari non sono i primi apparecchi di consumo ad essere completamente smontati e poi utilizzati in modi mai immaginati dai loro ideatori. Le macchine, per esempio, non sono area di interesse solo per i meccanici. Questa é l'era dell'informazione: le automobili moderne hanno dozzine di piccolissimi microprocessori. Ognuna di esse é un computer e può essere riprogrammata. Oggi avere macchine con un motore maggiorato non significa aggiungere un nuovo carburatore, ma riprogrammare il software che regola il sistema di iniezione della macchina stessa.
Questa é la realtà che scrittori di fantascienza come William Gibson e Bruce Sterling avevano in mente quando crearono il 'cyberpunk': ogni tecnologia, non importa quanto avanzata, quasi immediatamente diventa alla portata di tutti. Qui a Silicon Valley, ci sono centinaia di persone come V.T. e N.M., che si aprono un varco in ogni nuova tecnologia, usandola in modi nuovi e diversi.
Qualche pomeriggio fa, V.T. era ad una conferenza in un edificio di Los Angeles. Nella mano aveva un telefono cellulare OKI 90, tenendolo comodamente nel palmo e muovendo agilmente le dita sulla tastiera. All'improvviso é apparso un messaggio (una scritta) sul piccolo schermo illuminato: 'Good timing' (Buona messa in fase).
'Good timing' é un fantasioso messaggio di benvenuto nascosto nel software del telefono dai suoi programmatori. V.T. ha avuto accesso al software di base del telefono, un'area di comando normalmente riservata ai tecnici. É qui che il telefono può essere riprogrammato; un'area di controllo da cui il telefono può essere controllato per fare cose nuove e più azzardate. É nascosta da una semplice e sconosciuta parola chiave. Ma come é giunto V.T. al codice o almeno come sapeva che ne esisteva uno? Non c'é stato mai bisogno di una tecnica sofisticata: di solito il phreak del telefono entra in possesso di dati segreti ingannando gli impiegati più sprovveduti e facendo credere loro di parlare con un tecnico della compagnia dei telefoni. Ma tutto ciò che V.T. ha fatto é stato ordinare il manuale tecnico, da cui ha capito che aveva bisogno di codici speciali per accedere al software. Quindi ha chiamato la linea telefonica della casa produttrice del telefono. "Hanno detto 'ci dispiace' e poi hanno chiesto il numero del fax. Un paio di minuti dopo avevano i codici", ricorda accennando un sorriso.
Le dita di V.T. continuano a muoversi velocemente attraverso i tasti: sta dando comandi inseriti nel telefono dai programmatori originali. Questi comandi non si trovano nel manuale d'uso del telefono. All'improvviso si sentono delle voci provenienti dal telefono. La prima é di un venditore che riceve messaggi da una specie di sistema di corrispondenza orale. V.T. cambia frequenza. Un'altra voce. Una donna informa il suo datore di lavoro sul prossimo appuntamento.
Che succede dunque? V.T. e N.M. hanno scoperto che ogni telefono cellulare possiede uno schema segreto che può diventare un potente scanner cellulare. Questo é solo l'inizio. Usando un programma per disassemblare il software, V.T. ha sprotetto il software dell'OKI, trovando più di 90 comandi segreti per controllare il telefono.
É così che i due hacker hanno scoperto un modo per trasformare il telefono in uno scanner di frequenze. E ancora meglio, il fabbricante ha incluso una semplice interfaccia che rende possibile il controllo del telefono tramite un normale personal computer.
Un personal computer! Lo strumento più programmabile che che un hacker possa avere! Ciò significa che un semplice telefono può essere trasformato in una potente macchina capace di fare cose mai immaginate dai suoi disegnatori!
V.T. e N.M. hanno anche scoperto che le ROM da 64Kbyte dell'OKI, su cui è presente il software di gestione del telefono, hanno più di 20Kbyte di spazio libero. Abbastanza spazio per aggiungere delle caratteristiche speciali, proprio come un motore potenziato rivaluta una macchina vecchio modello. Non solo gli hacker usano il software già presente, ma sono anche capaci di aggiungere qualcosa di proprio. E per un buon programmatore

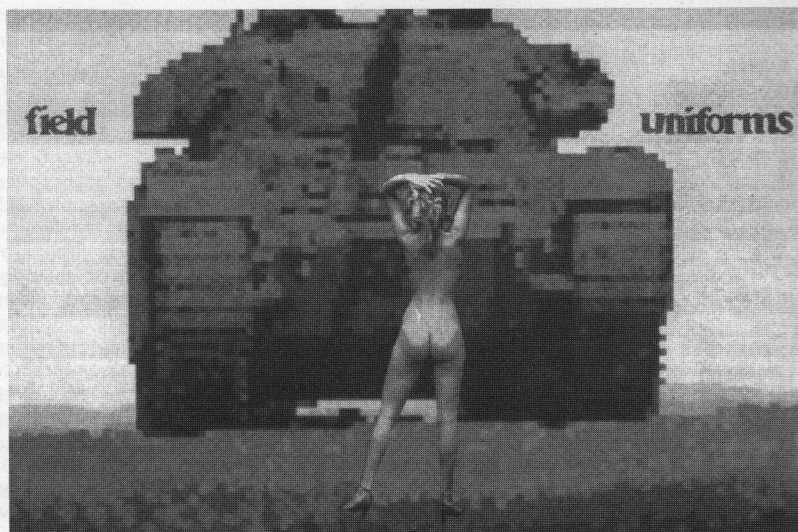
20Kbyte significano un sacco di spazio su cui lavorare.
Vale la pena di notare che V.T. e N.M. non sono interessati nel fare telefonate gratis. Ci sono dozzine di altri modi per fare questo, come ha recentemente dimostrato un giovane e anonimo pirata, rubando il numero di serie elettronico da una cabina di emergenza al margine di una strada a San Diego, e quindi sfruttando migliaia di telefonate prima di essere scoperto (tale numero di serie gli permetteva di creare un telefono che la compagnia telefonica credeva essere situato da qualche parte su di un palo lungo l'autostrada). A New York é anche possibile trovare ad ogni angolo della strada dei 'code dudes', espressione slang per indicare pirati telefonici; i 'code dudes' offrono 15 minuti di telefonata per 10 dollari. Questi 'dudes' recuperano illegalmente carte telefoniche cariche e poi le rivendono sulla strada finché non sono scoperti. La soffiata: spesso un insolito numero di chiamate in Equador o in Francia da un qualunque angolo della strada.
Ancora é possibile unirsi agli hacker che programmano il software del telefono, il quale trova automaticamente i codici da sottrarre. O si può comprare, come clienti paganti una ROM contenente informazioni di sicurezza. In entrambi i casi, i vostri movimenti non saranno rintracciabili dai database di sicurezza della compagnia telefonica.

Ma le telefonate gratis non sono lo scopo di V.T. e N.M. "É così noioso" dice V.T. "se stai per fare qualcosa di illegale, almeno cerca di renderlo interessante". Quindi dove sarà l'attrattiva? N.M. ha collegato il suo PC portatile al suo telefono cellulare. Guarda il laptop su cui sta scorrendo una mappa di ogni telefonata presente al momento nel nostro 'cell' (ovvero 'settore',termine che sta ad indicare ogni singola area coperta dall'unità di trasmissione nel sistema telefonico cellulare. Il sistema può facilmente individuare la posizione di ogni telefono cellulare in azione. Quando i telefoni viaggiano da un cell al successivo (per esempio in una macchina) l'informazione é trasmessa sotto forma di codice legato alla trasmissione telefonica. dal momento che N.M. sa dove ogni cell é posizionato, può individuare approssimativamente la posizione geografica di ogni telefono in funzione.
Ma per ottenere lo schema di tracce su cui lavorare, l'utente deve essere al telefono. Ci vogliono solo alcuni giorni di hackeraggio per estendere il software sul PC di N.M., creando un sistema di controllo ancora più interessante: perché non saccheggiare dati dal canale di chiamata (paging channel) del sistema cellulare (una frequenza speciale che i sistemi cellulari usano per comunicare informazioni direttive ai telefoni cellulari) e usarli per seguire i telefoni delle macchine attraverso le reti di trasmissione? Ogni volta che c'é un cambio di frequenza (hand-off) da un cell all'altro, ciò può passare sullo schermo del PC, rintracciando utenti incuranti di essere o no al telefono.
Naturalmente ciò é molto illegale, ma N.M. é convinto che potrebbe essere molto utile per l'applicazione di certe leggi, e ad un costo minore dei sistemi usati attualmente.
Collegare un telefono cellulare ad un personal computer offre anche altre possibilità di controllo. V.T. e N.M. hanno programmato un software per il controllo di particolari numeri telefonici. Essi potrebbero facilmente creare un programma capace di mettere in funzione l'OKI 900 quando le telefonate provengono da un determinato numero, o quando numeri specifici sono chiamati. Una semplice voce potrebbe registrare la telefonata. E, naturalmente, un telefono riprogrammato potrebbe automaticamente decodificare le parole chiave, facilitando il furto di numeri di carte di credito e codici postali.
Poi c'é il 'telefono vampiro' (vampire phone). "Perché - suggerisce V.T. - non sfruttare la diffusione di frequenza radio di un telefono cellulare, inevitabile bassa potenza delle emissioni radio, per costruire un telefono che, premendo solo alcuni bottoni, potrebbe esplorare lo spettro RF del numero di serie elettronico della vittima designata. Si dovrebbe essere abbastanza vicini al telefono scelto per individuare la RF, ma una volta ottenuti i codici d'identità, un telefono riprogrammato diventa digitalmente del tutto simile all'originale".
Questo é il tipo di frode telefonica che tiene svegli gli investigatori federali
Cosa dire sull'ultimo imbroglio? V.T. ha studiato attentamente le procedure per la stesura delle bollette telefoniche ed ha trovato molti casi di bollette imprecise. Perché non controllare le telefonate di qualcuno e poi spedirgli una versione anonima e corretta della bolletta?..."secondo le nostre registrazioni..."
Naturalmente, questi hackeraggi del software sono del tutto illegali e le autorità sembrano averlo scoperto.
L'Electronic Communication Piracy Act' del 1986 considera un crimine federale 'origliare' le telefonate. Più recentemente, il Congresso ha emanato un'altra legge che vieta la creazione di scanner di frequenze cellulari.
Considerato ciò, sia N.M. che V.T. hanno realizzato che i loro astuti telefoni sono probabilmente illegali.
Per ora, i loro obiettivi sono molto modesti. V.T., per esempio, vorrebbe riuscire ad ottenere più telefoni con lo stesso numero telefonico.
Non é un problema, é evidente. Sebbene la legge federale richieda che i numeri di serie elettronici siano nascosti in speciali memorie, V.T. e N.M. hanno scoperto come accedere allo ESN dell'OKI e riprogrammare il software in modo da sostituirlo con il loro numero.
Le esplorazioni di V.T. e M.N. nei meandri dell'OKI 900 hanno suscitato in loro una grande ammirazione per i programmatori dell'OKI. "Non so cosa stessero pensando, ma si saranno divertiti di certo", ha detto V.T., "questo telefono é stato chiaramente costruito da degli hacker!".
L'unica cosa che V.T. e N.M. non hanno ancora deciso é se dire o meno all'OKI dei bug e delle possibilità che hanno trovato nel software del telefono.

Per questo numero la rubrica di Vittore Baroni non ospita, come previsto, una sezione di contatti, ma un suo racconto inedito. Ciò per improrogabili impegni che hanno tenuto occupato il nostro collaboratore negli ultimi tempi.

sfracellato di notte in un bosco da una fotocopiatrice ad alta velocità

Mi trovo in una posizione oltremodo scomoda, da cui a malapena riesco a digitare con due dita sulla tastiera del mio *powerbook*. Non credo di avere molto **TEMPO** a disposizione per salvare questo breve *memo*. Del resto, non sono rimaste molte **PAROLE** utilizzabili, dopo l'ultima grande Tempesta Mediatica, che ha definitivamente usurato fino all'**80** per cento dei vocaboli nelle più diffuse lingue del pianeta. L'unico stratagemma di collegamento rimasto a noi pochi *tecnoscriba* indipendenti, vista l'assoluta inutilità di parole d'ordine e cifrari segreti, consiste nella destrutturazione continua della grammatica. Mi trovo a digitare TEMPO e PAROLE per salvare almeno due dita dalla Tempesta...

{qualsiasicosasucceda - ricorda - c'è un po' di **SOLE** sulla spalla e un giardino umido annaffiato daqualchedove e come una lacrima che viene su dai polmoni o zone limitrofe verso il retro della TESTA e lì si allarga comeinunavogliadipiangere umida chenonannaffiailgiardino enonungelaspalla} Perverse accette salvate dal riciclaggio almeno il melos-grano, poca memoria | con due fiammiferi a X | prova ad uscire dal **SISTEMA**, vicino al lotto **2** crea una cornice: robot e santi, Klaus Barbie & Ken in concentrazione *Camp*, endema andem d'Andy dorinavanti indidirindi itnavanirod dietrolorapercui mi-rivolta-doverlo-confi-dare, stò volando su una vecchia nave spaziale di latta, stò graffiando una specie di ritratto di fata gregdfiÑ© aggrovighli@shif™fisso †#◊gg®oè! colui che 7r6584i6546n5687u46587m637e57r357a6 è solo *visual boogy boogey*: **BUGIE** bugie bugie bugie bugie bugie

Riepilogo informazioni: da quando **LORO** hanno preso il potere è vietato circolare in luoghi distanti dall'abitato senza il proprio Individuatore Cellulare fissato al retronuca / temono un contagio generalizzato da esperienze non *tecnofiltrate* / dal **'98** sono stati aboliti gli stipendi per ogni livello di operatore culturale / ad alcuni *scriba* viene permesso di continuare a lavorare a titolo del tutto volontario e non retribuito / presumibilmente il loro controllo della situazione non è assoluto, necessitano ancora di *input* organico-disfunzionali per calibrare **DATI** e apparati xeroriproduttivi /da sei mesi i rapporti sessua-

network

li non espletati tramite conduttori sintetici sono illegali / l'unica realtà ammessa e concepibile è la Realtà Mediale / con gli incredibili recenti progressi compiuti nel campo delle inter-reti informatiche e della cyber-robotica, nessuno avrebbe potuto immaginare che il pericolo si sarebbe originato da comunissime macchine copiatrici... Nascondi **ALTRO**: eppure, oltre il bosco telecinetico, oltre il poster e l'ologramma del bosco, un'impressione, un ricordo, un profumo, come se...

{qualsiasicosasucceda - ricorda - che ci sono sempre fette di torta alla frutta e biancheria leggera di seta e **DISTANZE** profumate fra naso e panorama, ascellecapezzolitestedimissile, comesaponetteallamentasaturnina, comebacidipesciorientalidietrol'acquario, comepugnisullatavola esanguedapunturad'insetto, comecaldisfinteriluccicanti ebonsaidireniearterie - acciDATI - interruzione di **SEZIONE**: quasiasicosasucceda basta chiamare ì$ì$ premere il pulsante di **COPIA** come pinzette che asportano circuiti bistecche crude cappuccetti scuri incrostazioni al *toner* dondolanti in un *cartoon*, sforma(ggia)ndo la risata mi allunga sspprrooppoorrrrzzzziiiioooonnnnaaattttaaammmmeeeennnntttttteeeee il desco, scartavetrando la nuda *pin-up cut*-**WORD** *pull-up* hip-hop-piove-ro-me sentire *esp est test* telepatinaepatatina noooOn è mica facile sai metterle in fila in fretta e FURIA si coglie male il bersaglio dove conchiglie coglie Keff! Icf*kjAS*;;u*å*&ki£è XX®GŸª†jy~ÿ**TRE**¥*D*.

Fig.35 Research on high-speed copiers costs many test-pilots.

Ecco, avverto il sinistro rollio di piccole ruote cigolanti, in ripida discesa sulla terra battuta. Saranno almeno una decina di macchine dell'ultima generazione a batterie solari *laserbeam 200*. Scendono come pesanti autoscontri impazziti guidati dal rivelatore di **ATTIVITA'** cerebrale. Inutile cercare scampo dietro una roccia, e sono troppo debole per fuggire o arrampicarmi sull'albero. Sono appoggiato ad una quercia secolare e cerco affannosamente di scavare nel terreno un nascondiglio per il *powerbook*... Anteprima di **STAMPA**: l'impatto verrà fotocopiato in *3D Color* ad alta definizione su pellicola trasparente, radiografie in formato **A4** del mio corpo sfracellato, sputate fuori con monotona e premeditata regolarità, fino a completo esaurimento dei vassoi. *Zoom* automatico sul volto, le mani, la cassa toracica, impercettibili variazioni cromatiche della decomposizione, ricomposizione dell'intera geografia corporea in Modo-Mappa. Forse perfino l'onore di finire memorizzato/*scannerizzato* in un **MUSEO NATURALE** di apprendimento per le LORO nuove generazioni...

MacTesto: **Vittore Baroni**
XeroVisioni (archivio E.O.N.): **Ross Martin**

Questo file é disponibile, inclusa la relazione introduttiva del ministro, sulla conferenza 'Il Grande Fratello' di Agorà (un servizio online che consente l'accesso a INTERNET).

Per maggiori informazioni:
06/6864233
6896831
6548119

Disegno di legge reti informatiche banche dati

AGORA': CONFERENZA IL GRANDE FRATELLO

2259, 10-Giu-93, 20:18,
I-----, 12368, R.Cicciomessere,
I, Roma

---

(2) Modificazioni ed integrazioni alle norme del codice penale e del codice di procedura penale in tema di criminalità informatica
Disegno di legge presentato dal Ministro di grazia e giustizia (CONSO) - Comunicato alla Presidenza il 26 marzo 1993.

DISEGNO DI LEGGE

Art. 1.
1. All'articolo 392 del codice penale, dopo il secondo comma, é aggiunto il seguente:
´Si ha, altresì, violenza sulle cose allorché un programma informatico viene alterato, modificato o cancellato in tutto o in parte ovvero viene impedito o turbato il funzionamento di un sistema telematico.

Art. 2.
1. L'articolo 420 del codice penale e sostituito dal seguente:
´Art. 420. - (Attentato a impianti di pubblica utilità). - Chiunque commette un fatto diretto a danneggiare o distruggere impianti di pubblica utilità, é punito, salvo che il fatto costituisca più grave reato, con la reclusione da uno a quattro anni.
La pena di cui al primo comma si applica anche a chi commette un fatto diretto a danneggiare o distruggere sistemi informatici o telematici di pubblica utilità, ovvero dati, informazioni o programmi in essi contenuti o ad essi pertinenti.
Se dal fatto deriva la distruzione o il danneggiamento dell'impianto o del sistema, dei dati, delle informazioni o dei programmi ovvero l'interruzione anche parziale del funzionamento dell'impianto o del sistema la pena é della reclusione da tre a otto anni.

Art. 3.
1. Dopo l'articolo 491 del codice penale e aggiunto il seguente:
Art. 491-bis. - (Documenti informatici). Se alcuna delle falsità previste dal presente capo riguarda un documento informatico pubblico o privato, si applicano le disposizioni del capo stesso concernenti rispettivamente gli atti pubblici e le scritture private. A tal fine per documento informatico si intende qualunque supporto informatico contenente dati o informazioni aventi efficacia probatoria o programmi specificamente destinati ad elaborarli.

Art. 4
1. Dopo l'articolo 615-bis del codice penale sono aggiunti i seguenti
´Art. 615-ter. - (Accesso abusivo ad un sistema informatico o telematico). - Chiunque abusivamente si introduce in un sistema informatico o telematico protetto da misure di sicurezza ovvero vi si mantiene contro la volontà espressa o tacita di chi ha il diritto di escluderlo, é punito con la reclusione fino a tre anni.
La pena é della reclusione da uno a cinque anni:
1) se il fatto é commesso da un pubblico ufficiale o da un incaricato di un pubblico servizio, con abuso dei poteri o con violazione dei doveri inerenti alla funzione o servizio, o da chi esercita anche abusivamente la professione di investigatore privato, o con abuso della qualità di operatore del sistema;
2) se il colpevole per commettere il falso usa violenza sulle cose o alle persone, ovvero se é palesemente armato;
3) se dal fatto deriva la distruzione o il danneggiamento del sistema o l'interruzione totale o parziale del suo funzionamento, ovvero la distruzione o il danneggiamento dei dati, delle informazioni o dei programmi in esso contenuti.
Qualora i fatti di cui ai commi primo e secondo riguardino sistemi informatici o telematici di interesse militare o relativi all'ordine pubblico o alla sicurezza pubblica o alla sanità o alla protezione civile o comunque di interesse pubblico, la pena é, rispettivamente, della reclusione da uno a cinque anni e da tre a otto anni.
Nel caso previsto dal primo comma il delitto e punibile a querela della persona offesa; negli altri casi si procede di ufficio.
Art. 615-quater. - (Detenzione e diffusione abusiva di codici di accesso a sistemi informatici o telematici). - Chiunque, al fine di procurare a sé o ad altri un profitto o di arrecare ad altri un danno, abusivamente si procura, diffonde, comunica o consegna codici, parole chiave o altri mezzi idonei all'accesso ad un sistema informatico o telematico, protetto da misure di sicurezza, o comunque fornisce indicazioni o istruzioni idonee al predetto scopo, é punito con la reclusione sino ad un anno e con la multa sino a lire dieci milioni.
La pena é della reclusione da uno a due anni e della multa da lire dieci milioni a lire venti milioni se ricorre taluna delle circostanze di cui ai numeri 1) e 2) del comma quarto dell'articolo 617-quater.
Art. 615-quinquies. - (Diffusione di programmi diretti a danneggiare o interrompere un sistema informatico). - Chiunque diffonde, comunica o consegna un programma informatico da lui stesso o da altri redatto, avente per scopo o per effetto il danneggiamento di un sistema informatico o telematico, dei dati o dei programmi in esso contenuti o ad essi pertinenti, ovvero l'interruzione, totale o parziale, o l'alterazione del suo funzionamento, é punito con la reclusione sino a due anni e con la multa sino a lire venti milioniª.

Art. 5.
1. Nell'articolo 616 del codice penale, il quarto comma e sostituito dal seguente:
´Agli effetti delle disposizioni di questa sezione, per "corrispondenza" si intende quella epistolare, telegrafica, telefonica, informatica o telematica ovvero effettuata con ogni altra forma di comunicazione a distanza.

Art 6.
1 . Dopo l'articolo 617-ter del codice penale sono aggiunti i seguenti:
´Art. 617-quater. - (Intercettazione impedimento o interruzione illecita di comunicazioni informatiche o telematiche). - Chiunque fraudolentemente intercetta comunicazioni relative ad un sistema informatico o telematico o intercorrenti tra più sistemi, ovvero le impedisce o le interrompe, é punito con la reclusione da sei mesi a quattro anni.
Salvo che il fatto costituisca più grave reato, la stessa pena si applica a chiunque rivela, mediante qualsiasi mezzo di informazione al pubblico, in tutto o in parte, il contenuto delle comunicazioni di cui al primo comma.
I delitti di cui ai commi primo e secondo sono punibili a querela della persona offesa.
Tuttavia si procede d'ufficio e la pena é della reclusione da uno a cinque anni se il fatto é commesso:
1) in danno di un sistema informatico o telematico utilizzato dallo Stato o da altro ente pubblico o da impresa esercente servizi pubblici o di pubblica necessità;
2) da un pubblico ufficiale o da un incaricato di un pubblico servizio, con abuso dei poteri o con violazione dei doveri inerenti alla funzione o al servizio, ovvero con abuso della qualità di operatore del sistema;
3) da chi esercita anche abusivamente la professione di investigatore privato.
Art. 617-quinquies. - (Installazione di apparecchiature atte ad intercettare, impedire od interrompere comunicazioni informatiche o telematiche). - Chiunque, fuori dai casi consentiti dalla legge, installa apparecchiature atte ad intercettare, impedire o interrompere comunicazioni relative ad un sistema informatico o telematico ovvero intercorrenti tra più sistemi, é punito con la reclusione da uno a quattro anni.
La pena é della reclusione da uno a cinque anni nei casi previsti dall'articolo 617-quater, quarto comma.
Art. 617-sexies. - (Falsificazione, alterazione o soppressione del contenuto di comunicazioni informatiche o telematiche). Chiunque, al fine di procurare a sé o ad altri un vantaggio o di arrecare ad altri un danno, forma falsamente ovvero altera o sopprime, in tutto o in parte, il contenuto, anche occasionalmente intercettato, di taluna delle comunicazioni relative ad un sistema informatico o telematico o intercorrenti tra più sistemi, é punito, qualora ne faccia uso o lasci che altri ne facciano uso, con la reclusione da uno a quattro anni.
La pena é della reclusione da uno a cinque anni nei casi previsti dal quarto comma dell'articolo 617-quaterª.

Art. 7.
1. Nell'articolo 621 del codice penale dopo il primo comma é inserito il seguente:
´Agli effetti della disposizione di cui al primo comma é considerato documento anche qualunque supporto informatico contenente dati, informazioni o programmi.

Art. 8.
1. L'articolo 623-bis del codice penale é sostituito dal seguente:
´Art. 623-bis. - (Altre comunicazioni e conversazioni). - Le disposizioni contenute nella presente sezione, relative alle comunicazioni c conversazioni telegrafiche, telefoniche, informatiche o telematiche, si applicano a qualunque altra trasmissione a distanza di suoni, immagini od altri dati.

Art. 9.
1. Dopo l'articolo 635 del codice penale é aggiunto il seguente:
´Art. 635-bis. - (Danneggiamento di sistemi informatici e telematici). - Chiunque distrugge, deteriora o rende, in tutto o in parte, inservibili sistemi informatici o telematici altrui, ovvero programmi, informazioni o dati altrui, é punito, salvo che il fatto costituisca più grave resto, con la pena della reclusione da sei mesi a tre anni.
Se ricorre una o più delle circostanze di cui al secondo comma dell'articolo 635 ovvero se il fatto é commesso con abuso della qualità di operatore di un sistema, la pena é della reclusione da uno a quattro anniª.

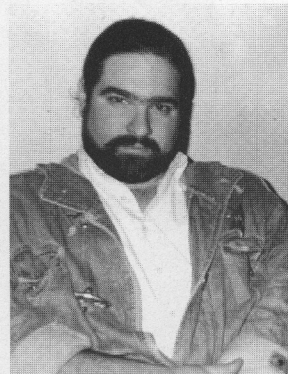
Art. 10.
1. Dopo l'articolo 640-bis del codice penale é aggiunto il seguente:
´Art. 640-ter. - (Frode informatica).
Chiunque, alterando in qualsiasi modo il funzionamento di un sistema informatico o telematico o intervenendo senza diritto con qualsiasi modalità su dati, informazioni o programmi contenuti in un sistema informatico o telematico o ad essi pertinenti, procura a sé o ad altri un ingiusto profitto con altrui danno é punito con la reclusione da sei mesi a tre anni e con la multa da lire centomila a due milioni.
La pena é della reclusione da uno a cinque anni e della multa da lire seicentomila a tre milioni se ricorre una delle circostanze previste dal secondo comma numero I dell'articolo 640, ovvero se il fatto é commesso con abuso della qualità di operatore di un sistema.
Il delitto é punibile a querela della persona offesa, salvo che ricorra taluna delle circostanze di cui al secondo comma o un'altra circostanza aggravante.

Art. 11.
1. Dopo l'articolo 266 del codice di procedura penale é aggiunto il seguente:
´Art. 266-bis. - (Intercettazioni di comunicazioni informatiche o telematiche). - 1. Nei procedimenti relativi ai reati indicati nell'articolo 266, nonché a quelli commessi mediante l'impiego di tecnologie informatiche o telematiche, é consentita l'intercettazione del flusso di comunicazioni relativo a sistemi informatici o telematici ovvero intercorrente tra più sistemi.

Art. 12.
1. L'articolo 268 del codice di procedura penale é così modificato:
a) dopo il comma 3 é inserito il seguente:
´3-bis. Quando si procede a intercettazione di comunicazioni informatiche o telematiche, il pubblico ministero può disporre che le operazioni siano compiute anche mediante impianti appartenenti a privati;
b) i commi 6, 7 e 8 sono sostituiti dai seguenti:
´6. Ai difensori delle parti é immediatamente dato avviso che, entro il termine fissato a norma dei commi 4 e 5, hanno facoltà di esaminare gli atti e ascoltare le registrazioni ovvero di prendere cognizione dei flussi di comunicazioni informatiche o telematiche. Scaduto il termine, il giudice dispone l'acquisizione delle conversazioni o dei flussi di comunicazioni informatiche o telematiche indicati dalle parti, che non appaiano manifestamente irrilevanti, procedendo anche di ufficio allo stralcio delle registrazioni e dei verbali di cui é vietata l'utilizzazione. Il pubblico ministero e i difensori hanno diritto di partecipare allo stralcio e sono avvisati almeno ventiquattro ore prima.
7. Il giudice dispone la trascrizione integrale delle registrazioni ovvero la stampa in forma intellegibile delle informazioni contenute nei flussi di comunicazioni informatiche o telematiche da acquisire, osservando le forme, i modi e le garanzie previsti per l'espletamento delle perizie. Le trascrizioni o le stampe sono inserite nel fascicolo per il dibattimento.
8. I difensori possono estrarre copia delle trascrizioni e fare eseguire la trasposizione della registrazione su nastro magnetico. In caso di intercettazione di flussi di comunicazioni informatiche o telematiche i difensori possono richiedere copia su idoneo supporto dei flussi intercettati, ovvero copia della stampa prevista dal comma 7.

Art. 13.
1. Al comma 1 dell'articolo 25-ter del decreto-legge 8 giugno 1992, n. 306, convertito, con modificazioni, dalla legge 7 agosto 1992, n. 356, dopo le parole: ´e di altre forme di telecomunicazione sono inserite le seguenti: ´ovvero del flusso di comunicazioni relativo a sistemi informatici o telematici.

Amsterdam, NEW EDGE 1993

'IL FINE DI QUESTA CONFERenza ad invito é di allargare la portata del pensiero riguardo i computer e le tecnologie loro correlate, esplorando le loro possibilità di trasformazione sociale, psicologica, artistica e perfino spirituale'.
Così si leggeva sui manifesti di 'New Edge: the Ist ritual', interessante meeting svoltosi il 18 e 19 giugno scorsi nel centro di Amsterdam.
Interamente organizzato da **Luc Sala** (editore di Ego 2000, una sorta di Mondo 2000 in olandese), che oltre a moderare brillantemente i dibattiti ha coordinato le numerose dimostrazioni che si sono succedute nei due giorni di attività.
Decisamente accattivante quella della Mind Media Productions che ha presentato un rilevatore di onde cerebrali. **Braintracer**, questo é il suo nome, é un'apparecchio collegato al PC, dotato di due sensori adesivi da applicare sulla fronte e dietro l'orecchio e di un potente software che permette di vedere sul monitor il grafico di ciò che sta accadendo nella propria testa. Una funzionalità che non ha mancato di attirare frotte di curiosi è quella che permette di convertire le lunghezze d'onda emesse dal cervello in suoni poi trasmessi da comuni altoparlanti. Così di tanto in tanto si sentivano strani rumori che in realtà erano solo pensieri!.
Tra i dibattiti, il più seguito é stato sicuramente quello di John Perry Barlow, fondatore ed esponente di punta della **EFF (Electronic Frontier Foundation)**, un'organizzazione statunitense che si occupa di condurre lo sviluppo delle nuove tecnologie verso un futuro che garantisca la massima democrazia, soprattutto per quanto riguarda l'accesso alle informazioni. Le domande a lui rivolte hanno riguardato principalmente l'attività della sua organizzazione e l'evoluzione della politica del governo americano per le comunicazioni. Lo scenario che ne é emerso non é certo idilliaco (ci sono già casi di controllo da parte dei servizi segreti di posta elettronica privata, e nulla si può dire sulla ricerca più strettamente militare), ma il solo fatto che negli U.S.A. ci siano organizzazioni come la EFF, conforta sullo sviluppi delle reti e dell'interscambio dell'informazione.
Significativo é stato l'intervento di Max More, editore di **Extropy**, periodico espressione del corrispondente movimento filosofico transumanista (extropy sta come il contrario di entropia). More ha proposto una visione iperottimistica del futuro, con gli esseri umani potenziati enormemente nelle loro capacità fisiche e psichiche dalle tecnologie più avanzate. Importante è stata la denuncia da lui fatta del sequestro effettuato negli U.S.A. di un CD-ROM che conteneva i dati personali di tutti i cittadini dei cinquanta stati dell'unione.
SImpaticissimo, invece, é stato Mark Frauenfelder, editore di **Boing Boing**, che ci ha dato subito una copia della sua rivista, davvero impressionante per la qualità degli articoli e delle recensioni, per non parlare del numero dei contatti forniti. Indubbiamente é questa la rivista destinata a prendere il posto di Mondo 2000 per l'underground statunitense sia per la spregiudicatezza dei suoi redattori, sia per lo spessore culturale che permea le sue pagine.
Ma la star della manifestazione é stata senza dubbio Brett Leonard, regista del contestato film campione di incassi 'Il tagliaerbe'. Pur con tutte le dovute riserve per la trama del lavoro, bisogna dare atto a Leonard di aver trattato l'argomento delle realtà virtuali per primo e con discreta cognizione di causa, spingendo i suoi limiti appena più in là di quelli che oggi si prevedono ottimisticamente. Il regista ha presentato la versione originalmente girata del film (poi variata su richiesta del produttore), e le diverse versioni scartate del videoclip per il pezzo di Billy Idol 'Shock to the system', sottolineando come si sia anche tenuto conto del puritanesimo americano per la scelta definitiva. Per l'autunno é prevista negli States una serie di telefilm diretti da Leonard sul nostro 'futuro digitale'.
Alla fine dei due giorni il giudizio sulla manifestazione é stato decisamente positivo, vista la partecipazione di gente arrivata da tutta Europa e il proficuo scambio di vedute, reso possibile dall'atmosfera informale che si é respirata per tutto il tempo. Non possiamo che augurarci che appuntamenti di questo tipo si realizzino presto anche in Italia, magari con caratterizzazioni tali da renderli appetibili anche alla vasta platea internazionale, troppe volte assente dalle nostre parti.

Il Braintracer della Mind Media Productions

Brett Leonard

Sala Comunications
Postbus 43048
1009 ZA Amsterdam
Holland
fax (020) 6253280

Mind Media Productions
Postbus 251
6100 AG Echt
Holland
fax (04) 743.1610

Extropy Institute
11860 Magnolia Ave.
Ste. R, Riverside, CA 92503
USA
fax (909) 688. 2323
email: more@usc.edu.us

Electronic Frontier Foundation
email: eff@eff.org.us

Boing Boing
11288 Ventura Blvd.
Studio City CA 91604
USA
fax (818) 980.0902

media

Media travel diaries

1. NEURO-CHIMICA ED EVOLUZIONE: INTRODUZIONE.

Il seguente saggio inaugura una serie di articoli dedicati alla comunicazione nel senso più ampio del termine ed in specifico ai media, intesi come strumenti comunicativi ed elementi di relazione tra individuo-i/ambiente. La prospettiva di questo viaggio è quella di toccare ed esplorare le aree più innovative e/o oscure della comunicazione, fornendo un insieme di chiavi di interpretazioni personali.
Come punto d'inizio è stato scelto un rapporto comunicativo di base, cioè quello del corpo umano con sè stesso e con alcuni fattori che ne possono influenzare il funzionamento, tra cui alimenti e farmaci.
Come elemento caratterizzante di questo processo è stato individuato il fenomeno delle "smart drugs", intese come prodotti tendenti a migliorare la performance del metabolismo umano con ridotti (idealmente assenti) problemi secondari.
L'analisi è stata impostata per dare spunti di riflessione, in un ambito di dibattito e critica socio culturali: i dettagli tecnici sono stati omessi, non intendendo nè fare informazione tecnico-scientifica nè promozione (attività codificate per cui esistono anche precisi vincoli), ma volendo semplicemente aprire finestre ideali su settori con enormi potenzialità e rischi.

SMART DRUGS: modalità ed avvertenze per l'uso....
APPUNTI PER UNA FARMACOLOGIA TRANS-UMANA =
EVOLUZIONE e NEUROCHIMICA
(comunicazione NON-LINEARE sull'orlo dell'abisso)

1. TARGET/differenziazione.

L'ipotesi e la discussione...
una RIFLESSIONE verso/tramite RICERCA ED ESPLORAZIONE....
la DIVULGAZIONE di ILLUMINAZIONI/TEORIE
spinge verso LA CREAZIONE DI ELEVATI LIVELLI CONOSCITIVI e STATI ESISTENZIALI AMPLIFICATI - non viene qui propagata alcuna trasmissione di INFORMAZIONE TECNICO- SCIENTIFICA in senso codificato,
preferendo nozioni (coordinate) di BASE nell'ambito di un DIBATTITO PSICO-VISIVO ->
si aprono un supporto concettuale e una specchio analitico per un'INTERFACCIA tra METABOLISMO ed AMBIENTE ->
TECNO-SIMBOLI e SCIENZA DI CONFINE si ritrovano allocati nei SITI NEURONALI-
traslato = "FRINGE-SCIENCE as BODY ART"

Un punto FOCALE-CRITICO della STORIA ->
COMPLESSITA' ed INDETERMINAZIONE inducono alla rilettura del RAPPORTO tra TECNOLOGIA e CONOSCENZA -
NUOVI CODICI INTERPRETATIVI richiedono un costante INTERFLUSSO tra le componenti dell'ESPERIENZA, filtrando le VARIABILI SIGNIFICATIVE dei PROCESSI COGNITIVI e/o PRODUTTIVI attraverso MEMBRANE SENSORIALI di NATURA ALIENA, in grado di sovrapporre/collegare AREE diverse.....
viene riconosciuta nella PRATICA una VISIONE PROBABILISTICA che abbracci la PRIMORDIALITA' EMERGENTE dell'ENERGIA CAOTICA e la POSSIBILITA' di POSIZIONARE le PROSPETTIVE su PIATTAFORME MENTALMENTE FLUIDE.

STRUMENTI e COMUNICAZIONE si accumulano e superano in un'ARENA MEDIATICA capace di ABBRACCIARE la MATERIA fino ad assorbirla....
la QUALITA' STRUTTURALE implica contemporaneamente OTTIMIZZAZIONE di MORFOLOGIA/ANATOMIA ed ESTREMIZZAZIONE dell'ADATTABILITA', al punto di abolire le BARRIERE tra SUBSTRATO, MECCANISMO e SIGNIFICATO...
la TRASFORMAZIONE è verso ICONE FLUTTUANTI idonee all'ATTIVAZIONE di FUNZIONI MULTIPLE, appese a FEEDBACKS, CASCATE e IMPREVEDIBILITA'->
ogni SIMBOLO è al tempo stesso una DENOMINAZIONE ed una FORZA VITALE.

Un approccio SINCRETISTICO diviene inevitabile, attingendo da FORME CULTURALI e MANIFESTAZIONI SOCIALI precedentemente non correlate e fondendo RISULTATI in eruzioni verso l'ignoto....
DISCIPLINE e SPECIALITA' collassano in MATRICI POLIDIMENSIONALI dove le INFORMAZIONI scorrono ad altissima velocità in n-DIREZIONI, portando con loro ESSENZE e FUTURI.

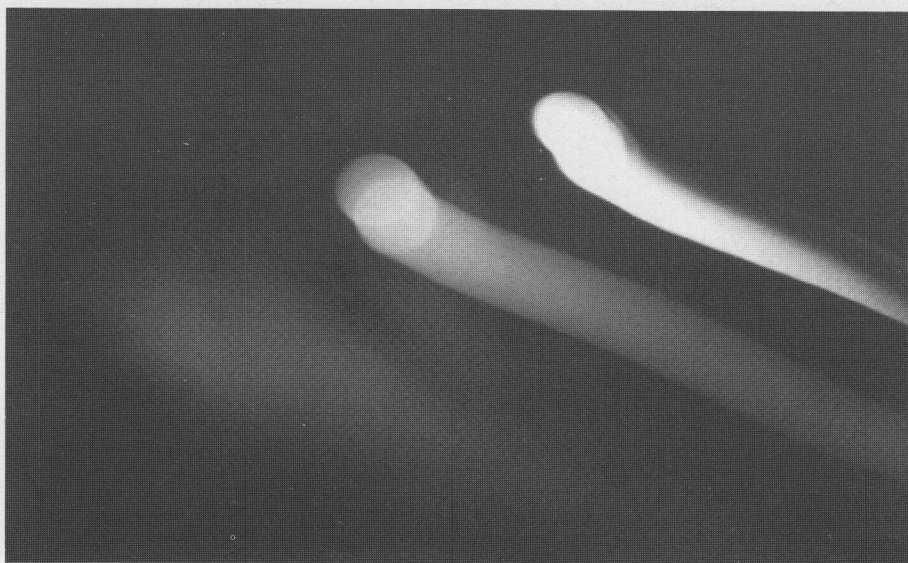
OSSERVATORIO PRIVILEGIATO e LABORATORIO INTRINSECO diviene il CORPO UMANO, inteso come MODULO ANTROPOMORFO all'interno di META-ENTITA' SOCIALI, iper-organizzate tramite un LATTICE di frequenze e vibrazioni nell'OCEANO PERCETTIVO....
"RANDOM CLUSTERS across ENTROPY DIFFUSION".

2. CONTENSTUALIZZAZIONE.

L'accumulo di COMPRENSIONE ANALITICA delle MODALITA' OPERATIVE dell'ORGANISMO ne permette una gestione storicamente tendente ad ipotetici STADI OTTIMALI, sia in contesto VEGETATIVO che PSICO-SOCIALE:
esponenzialmente RICERCA e SVILUPPO hanno organizzato le intuizioni e le conoscenze tradizionali, addentrandosi in modo sempre più approfondito nella scoperta di geografie anatomiche e dinamiche funzionali.

La spirale si è gradualmente avvinghiata con la definizione/applicazione di INTERAZIONI ESTERNE con le ALTERAZIONI PATOLOGICHE, volte a prevenire, diagnosticare e trattare queste VARIAZIONI NEGATIVE dell'omeostasi.

Attitudini diverse convivono da sempre nello SFORZO di strappare QUALITA'e QUANTITA' alla vita, utilizzando la somministrazione di SOSTANZE ad attività farmacologica fianco a fianco con APPARECCHIATURE dedicate (sia terapeutiche che diagnostiche) e SOLUZIONI "immateriali" (in campo mentale e non): parallelamente con l'aumento di dettagli disponibili e risultati ottenuti, CONFLITTI tra impostazioni ed analisi si sono succeduti e intersecati, intrecciando con contorni anche virulenti PERCORSI e DEVIAZIONI delle scienze mediche/sociali e confermando drammaticamente l'IMMERSIONE COMPORTAMENTALE dell'UNITA' BIO-INDIVIDUALE.

Sia in senso ESPLICITO che tramite CONNESSIONI OBLIQUE, le rivelazioni sulle MECCANICHE FISIOLOGICHE hanno riflesso i TRATTI STORICI e le VARIAZIONI AMBIENTALI attraverso cui si sono sviluppati, affrontando SETTORI PROIBITI e SCONVOLGENDO TEORIE in sintonia con TURBULENZE e CORRENTI apparentemente esterne alla PRATICA di OSPEDALI

e LABORATORI.

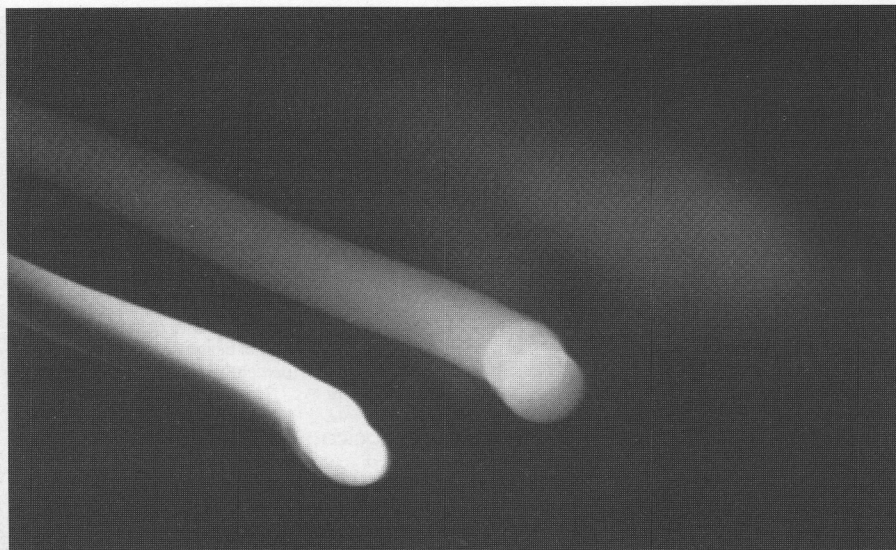
L'accellerazione costante dell'ultimo secolo ripropone, con connotati talvolta devastati (TERZO REICH, REGIMI SOVIETICI, ecc.) distorsioni e deviazioni dalle caratteristiche IDEOLOGICO-POLITICHE talmente TOTALIZZANTI da alterare la STRUTTURA del REALE in modo apparentemente irreversibile: le SOVRAPPOSIZIONI e le INGESTIONI di FORME TECNOLOGICHE diverse, mentre inserite nella MOLTEPLICITA' della DINAMICA COMPORTAMENTALE, condizionano la crescita di PULSIONI ed INNOVAZIONE, REAZIONE SUBLIMINALE e SFIDA ALL'IGNOTO...

CAMPI ANTITETICI vengono unificati da DENOMINATORI COMUNI derivanti dalla VALENZA ASSOLUTISTICA del BENESSERE NEURO-FISIOLOGICO in relazione alla COLLOCAZIONE SOCIALE.

Osservando SERIE di FENOMENI da POSIZIONI varianti, il RELATIVISMO del SOGGETTO sembra gradualmente sforare ogni tipo di costrizione, alternando MUTAZIONI OMNICOMPRENSIVE a STASI quasi mortali... gli ultimi decenni hanno partorito ACCUMULO di risultati e tragedie, seguendo PENDOLI INVISIBILI tra speranze e disperazioni, portando l'individuo da un conflitto ad un altro con crescente intensità mentre venivano attraversate innumerevoli frontiere nella medicina ed in tutte le altre scienze.

La DISPONIBILITA' di STRUMENTI virtualmente illimitati diventa paradossalmente la MADRE di tutti i vincoli, intrecciando l'APPROFONDIMENTO ESPONENZIALE della CONOSCENZA e del TRATTAMENTO della MACCHINA-CORPO con PRECISI AGGIUSTAMENTI dell'ASSORBIMENTO in STRUTTURE PRE-ORDINATE e FINALIZZATE ad una GESTIONE OLIGOCENTRICA: il perfezionamento dei meccanismi fisiologici si avvale di approcci comuni alla comunicazione socio-regolatoria e sembra condurre ad una promessa abolizione delle sofferenze patologiche in cambio del (re/)inserimento (forzato/volontario) nello SCHERMO PRODUTTIVO...
"SWAPPING MINDS INSTEAD OF GOODS".

3. DISSEZIONE/anatomopatologie.

In questo senso diventa particolarmente rilevante la CONSAPEVOLEZZA dell'ESPLOSIONE di DATI

che sottolinea/pervade ogni SINGOLO ISTANTE e delle conseguenti POSSIBILITA' ATTUALI e FUTURE di intervenire sul RAPPORTO UMANO-AMBIENTE-UMANO... la formazione di ATTRATTORI IRRADIANTI nuove VIE diviene una chiave esistenziale.
Il centro di questo PROCESSO risiede quasi inevitabilmente nella DEFINIZIONE progressivamente più accurata ed attanagliante di MORFOLOGIA, FISIOLOGIA e loro ALTERAZIONI , con OBIETTIVO originariamente PRIMARIO il corretto intervento terapeutico ed il ripristino delle condizioni pre-alterazione: l'oggettivo FLUSSO COMUNICATIVO dell'ORGANISMO con l'esterno e sè stesso, cioè la GESTIONE di OGNI SOSTANZA ASSUNTA/INSERITA, rappresenta il TERRITORIO preferenziale per l'INTERAZIONE, sia a livello LOCALE che GLOBALE.

La correlazione delle informazioni ricavabili dall'analisi di azioni/usi di cibo, farmaci ed assimilati con la generale comprensione bio-medica dell'organismo uomo nella sua collocazione ambientale è la piattaforma su cui la RICERCA contemporanea si è appoggiata nel produrre l'enorme MASSA di SOLUZIONI COMPORTAMENTALI attualmente disponibili... il differenziale rispetto a passati recenti è in continuo aumento, esibendo POSSIBILITA' e PERICOLI precedentemente impensabili.

La sistematizzazione dell'esplorazione e delle conoscenze offre ACCESSO a CHIARIFICAZIONE e PROFONDITA', introducendo ILLUSTRAZIONI e RAPPRESENTAZIONI atte a guidare verso traguardi pratici e teorici... ASSORBIMENTO, DISTRIBUZIONE, METABOLISMO, ELIMINAZIONE: la caratterizzazione delle fasi del cammino dei farmaci nell'organismo costituisce la base per studi che sfociano nella continua tensione a migliori efficacia e sicurezza.

La possibile definizione delle modalità d'azione è il modello culturale che implica poi l'eventuale superamento di ostacoli patologici e il raggiungimento dello scopo: approcci meccanistici causa-effetto affrontano interpretazioni fluide sfociando in applicazioni mirate o a volte impreviste, ottimizzando qualità apparentemente secondarie in un diverso contesto.

Gli strumenti d'indagine (apparecchiature/tecnologie) sfruttano INPUTS/CONTRIBUTI da campi disparati, producendo ATTITUDINI di sofisticata efficacia e potenzialità incrementale: sia le diagnosi (in vivo e/o in vitro) che la definizione delle possibile dinamiche patologiche vengono facilitate intensamente, permettendo precoci individuazioni dell'intervento terapeutico/preventivo ed offrendo contemporaneamente preziosissime informazioni quali/quantitative per la descrizione puntuale dei processi in corso.

Risulta attualmente possibile connettere questo tipo di dati a studi sull'azione di nuove molecole candidate all'utilizzo farmacologico: utilizzando le potenzialità di CALCOLO e MODELLING dell'informatica, CORRELAZIONI STRUTTURA-ATTIVITA' divengono architetture di raffinata bellezza e camere d'incubazione perchè l'INTUIZIONE divenga REALTA'.

Massimizzando le variabili (gruppi funzionali delle strutture chimiche e loro ipotetica azione, ambedue descritti da valori quantitativi) connesse all'obiettivo prefissato e minimizzando quelle relative ad effetti collaterali e tossicità, le PROBABILITA' di raggiungere l'INNOVAZIONE si innalzano.... unendo l'assalto a metodologie sfruttanti l'individuazione di COLLEGAMENTI sotterranei tra aree apparentemente isolate, viene assorbito un APPROCCIO INTEGRATO con la PERCEZIONE sottile, capace di scorrere attraverso i BLOCCHI COGNITIVI e pescare nell'ignoto...
la matrice comunicativa diviene produzione con l'accoglimento dell'imprevisto.
"ORDER AND CHAOS BREEDING LIFE THROUGH HERESY"

4. INTERDIPENDENZA.

L'accumulo di conoscenza genera SOSTANZE e TEORIE CON IMPATTO TALE da ESTENDERE la VITA in tutte le direzioni... LUNGHEZZA, INTENSITA', PROFONDITA'... ed implicitamente fruibili nel guidare verso GESTIONE/RISOLUZIONE di situazioni problematiche in modo sempre più strategico.

Arrivando ad uno STADIO DI MATURITA' (presunta o concreta) nella RICERCA & SVILUPPO scientifica/tecnologica, si ipotizza una tensione ad evolversi di una tendenza contrapposta all'ostinato rapporto fideistico richiesto al consumatore passivo... un'equivalente strutturato e codificato del convolgimento sciamanico mutato in PARTECIPAZIONE a molteplici

livelli: una consapevolezza ibrida tra CULTURA e COMPRENSIONE, intesa come TRATTO di COLLEGAMENTO tra RICERCATORE, MEDICO e PAZIENTE nella COMUNE CAPACITA' di AUTO-IMPOSTARSI e RICONOSCERE nell'APPOGGIO "ESTERNO" (CONCRETO e/o SIMBOLICO... TERAPIA, FARMACO) una VALENZA fondamentale del CAMMINO "INTERNO" verso la GUARIGIONE.

In termini pratici, l'approccio integrato del RICERCATORE tra i diversi aspetti di un campo specifico e tutti gli altri campi si rifletterebbe sul MEDICO come figura centrale di INTERPRETE della FENOMENOLOGIA PATOLOGICA e COMUNICATORE/CO-GESTORE con il PAZIENTE degli INTERVENTI TERAPEUTICICI/PREVENTIVI... mentre il MEDICO rimane responsabile della GESTIONE (diagnosi, prescrizione, ecc.) nei casi in cui vi sono alte PERCENTUALI di RISCHIO (gravità patologica, effetti secondari/tossicità/dipendenza da prodotti,ecc.), la FORMAZIONE di una CULTURA/COSCIENZA di base, sostenuta dal medico, permette (nelle possibilità regolamentate dalla legge) l'uso sempre più ampio dell'AUTO-MEDICAZIONE.

La MEDICINA CODIFICATA può così fungere da SUPPORTO e VALVOLA contro il RISCHIO, promuovendo al tempo stesso IMPULSI CULTURALI di CRESCITA. In questo ambito l'INTER-RELAZIONE tra MECCANISMI PSICOLOGICI ed EFFETTI NEUROLOGICI appare sempre più evidente: diverse modalità di studio indagano in dettaglio estremo sull'argomento.

Su piani diversi, si espandono contemporaneamente la soluzione a stati di malessere e la lotta a mali 'incurabili', spingendo i confini dello STATO 'NATURALE' sempre oltre... profilassi e cura, moduli esistenziali alternati in un bio-ciclo spiraleggiante.
Caratterizzante nell'insieme dei picchi fisiologici toccati è l'introduzione di sempre migliori "FARMACI DI RELAZIONE", in grado di impostare secondo canoni varianti i RAPPORTI con l'ESTERNO, la PROPRIA IMMAGINE, l'INTERNO.... l'ALTRO rispetto alla COSCIENZA e la COSCIENZA rispetto a SE STESSA

Andando verso EQUILIBRIO/OMEOSTASI tra AUTOGESTIONE METABOLICA (forme diverse di coscienza 'tradizionale' - YOGA -, 'contemporanea' - TRAINING AUTOGENO -, ecc.) e SUPPORTO NEUROCHIMICO, si espande un settore tra i più densi... dai farmaci attivi a livello sinaptico e sul sistema nervoso autonomo a quelli attivi sul sistema nervoso centrale, includendo molecole usate nella terapia di disturbi psichiatrici, analgesici, stimolanti, anti-epilettici... dalla trasmissione neuroumorale e dallo studio di neurotrasmettitori e loro funzioni fino ai più raffinati studi su micro-anatomia cerebrale e fisiologia, inserendo ogni genere di tortuosità psicologica e reazioni sub/in-conscie...
la complessità illumina la semplicità.

Al di là delle necessità terapeutiche si ipotizza ormai la POSSIBILITA' di influire sullo STATUS FUNZIONALE NEUROLOGICO (e/o FISIOLOGICO in genere) anche in assenza di specifiche necessità: molteplici fattori sono ritenuti correlabili ad un funzionamento ottimale dei biomecccanismi e più aree di ricerca vengono ora interessate da lavori destinati non solo a ripristinare condizioni alterate, ma anche ad ACCRESCERNE le POTENZIALITA'.

Diete, integratori alimentari e farmaci sono quindi CONCEPITI e/o RIDEFINITI nel tentativo di accedere a STATI PSICO-FISIOLOGICI particolarmente enfatizzanti senza incorrere in EFFETTI COLLATERALI INDESIDERATI: entrano così nei codici comunicativi PRODOTTI "SMART" con doppia significanza... capaci idealmente di rendere maggiormente "INTELLIGENTE" il funzionamento del distretto corporeo interessato, sfruttando modalità altrettanto "INTELLIGENTI", cioè privi di effetti secondari ed altri problemi (dipendenze,ecc.).

I risultati attuali, pur aprendo discorsi estremamente interessanti, sono ancora EMBRIONALI per quanto concerne prodotti disponibili per l'utilizzo dei medici (a cui è sempre destinato il ruolo di "TRAMITE") e PAZIENTI, con la presenza sul mercato di SOSTANZE la cui EFFICACIA e SICUREZZA sono ancora da migliorare o confermare con studi più approfonditi prima di permettere un uso come AUTO-MEDICAZIONE (quindi al di fuori di GUIDA /PRESCRIZIONE medica).

Le problematiche sono decisamente ammorbidite su alcune tematiche riguardanti SOSTANZE ad utilizzo metabolico, ma con caratteristiche tali da consentirne l'autogestione (con ausilio di foglietti illustrativi): esempio classico sono le VITAMINE, il continuo studio delle quali consente di sottolinearne funzioni e benefici, portando ad un'assunzione corretta sia per supporto che terapie e conduzione ottimale/potenziale delle biodinamiche dell'organismo.

Con la maggior comprensione dei circuiti neuro-chimici e per natura stessa del SISTEMA NERVOSO CENTRALE, la maggior parte degli interessi si viene ad indirizzare su prodotti in grado di interagire con il funzionamento cerebrale, andando a ripristinare equilibri decaduti e contribuendo ipoteticamente ad un generale migliore funzionamento dei neuroni (e quindi delle attività cognitive, percettive, motorie, ecc.).

In PREPARAZIONE ad un' INTERFACCIA MAGGIORE della COSCIENZA con sè stessa, alcuni esempi si possono trovare tra i prodotti NOOTROPICI.
Si tratta di sostanze indicate per esempio per il trattamento di sindromi mentali di insufficienza cerebrale e disturbi del rendimento mentale dell'anziano: sono quindi indirizzate a ripristinare funzioni cerebrali compromesse.
Dotate di solito di ottima tollerabilità, possono funzionare attivando il metabolismo bioenergetico della cellula nervosa, aumentando la fonte energetica per la sintesi di fosfolipidi di membrana, proteine e RNA.
Non danno usualmente inoltre assuefazioni o dipendenze: partendo da queste basi, si può arrivare a volte ad ipotizzare un contributo di effettivo miglioramento del funzionamento cerebrale in generale, senza apparenti conseguenze fisiologiche.
Questa azione deve ancora essere confermata ufficialmente.

L'attività nel settore dei prodotti finalizzati ad un ripristino di funzioni danneggiate del sistema nervoso centrale e/o ad un aumento del suo dinamismo potenziale è notevole, sia nella sintesi-sviluppo di prodotti di nuova concezione che nell'allocazione diversa di sostanze già note.
La maggior parte dei risultati ha il limite di un effettiva efficacia ancora da dimostrare in pieno oppure di controindicazioni/effetti secondari/tossicità... tra le diverse aree, una è quella dei NEUROPEPTIDI fisiologici, che possono essere in grado di attivare i principali sistemi neurotrasmettitoriali ed essendo quindi indicati in casi di deficit neurologici, pur potendo verificarsi alcuni effetti indesiderati.
Un'altra via può essere la somministrazione di AMINOACIDI e/o BASI AZOTATE partecipanti a diversi meccanismi metabolici (acidi nucleici, neurotrasmettitori, ecc.), andando quindi, apparentemente senza controindicazioni, effetti indesiderati e tossicità a favorire il recupero in casi di problemi neuropsichici (disturbi della memoria, attenzione, ecc.).
Più o meno simile il concetto dietro la somministrazione di formulazioni di FOSFOLIPIDI, partecipanti a diversi cicli metabolici cerebrali e quindi utilizzabili come coaudiuvanti in diverse indicazioni terapeutiche.

Diversi altri prodotti e categorie sono esplorati in queste direzioni, toccando praticamente tutti i meccanismi fin'ora noti nel funzionamento del sistema nervoso: ciò che risulta veramente rilevante, al di là dei risultati attuali, ancora certamente non ideali, è la possibilità di interpretare il FENOMENO come catalizzatore di SCENARI FUTURI.

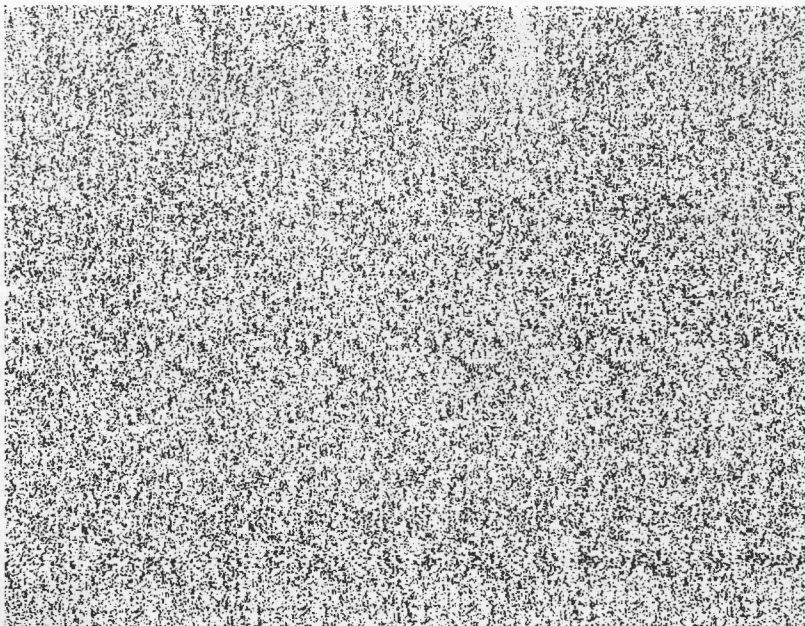
Nonostante i PERICOLI impliciti nel lavoro su questi settori, collegati a possibili interpretazioni socio-patologiche e/o autoritarie (Big Brother is watching you... from inside your brain!), la STRUTTURA NON LINEARE e l'AUMENTO DELLE VARIABILI sembrano offrire STIMOLI per il COAGULO in questo campo delle diverse spinte LIBERTARIE ed EVOLUZIONISTICHE espresse in questa sede, su piani sia individuale che ambientale.
QUALITA' ed ESTENSIONE DELLA VITA sembrano ora trovare appigli concreti nello STIMOLO all' AUTO-SVILUPPO fornito da MODELLI CULTURALI basati su ELASTICITA' ed AUTONOMIA nell'UTILIZZO DI TECNOLOGIA e nel CONCEPIMENTO/VALIDAZIONE di TEORIE: INFORMAZIONE diviene FILTRO e la dissezione del MECCANISMO diviene ENZIMA.

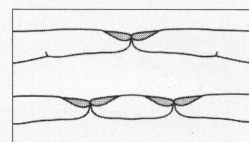
Si innesca la spinta verso una STRUTTURA META-ORGANICA di INDIVIDUO-SOCIETA' e SUPPORTI ESTERNI: i MEDIA assumono FORME di POSSIBILI CHIAVI (antitesi di uso ricreativo) nell' INFLUENZARE il PROPRIO STATUS, non solo correggendo/comunicando l'ALTERAZIONE PATOLOGICA, ma anche influendo/comunicando sulle possibili EVOLUZIONI dell'APPARENTE EQUILIBRIO-STASI, oltre l'UMANO...

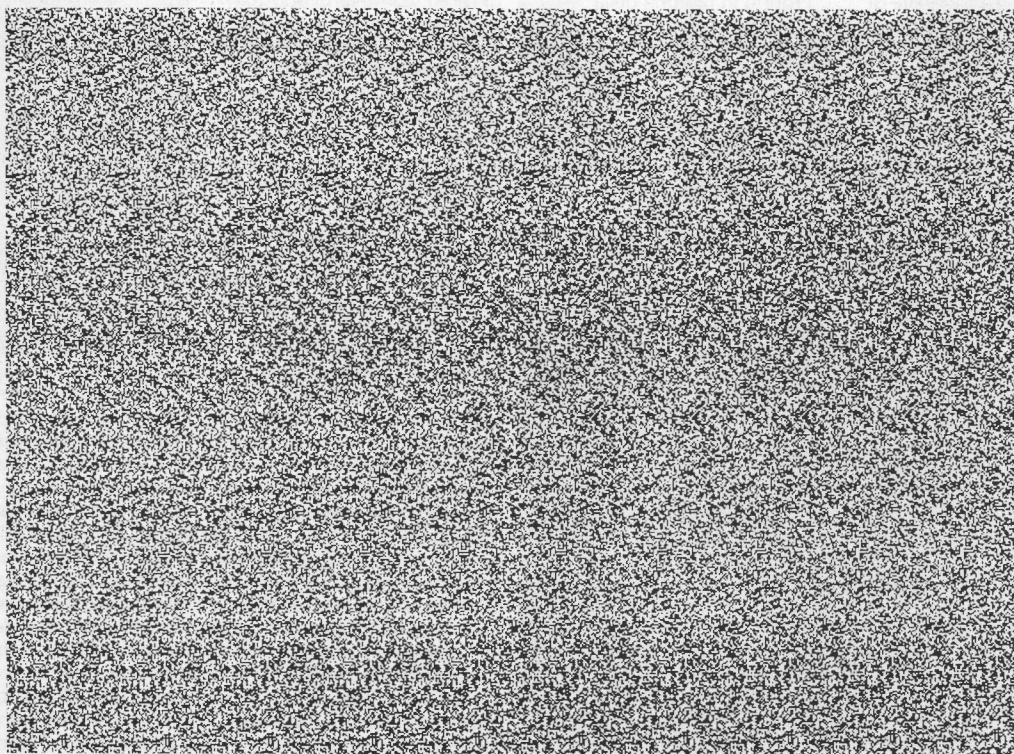
"NERVES ARE THE MEDIA".

PLASTICITA' CEREBRALE ed una MIGLIIORE GESTIONE DI RISORSE aprono ulteriori implicazioni... Ingegneria genetica, delivery sistems, cyborgs... COMING NEXT !

Fotografie: *Emanuele Carcano*

3D stereoscopico

Come osservare queste immagini

Per osservare correttamente queste immagini bisogna divergere gli occhi, come se si guardasse un oggetto lontano. Come consiglio spiccio, vi diciamo di avvicinare considerevolmente il foglio agli occhi, e, mantenendo la stessa sfocatura, allontanarlo a circa 15 cm. di distanza. La sensazione sarà di percepire un'immagine in tutta la sua profondità, con un realismo sorprendente.
Un'altra tecnica per raggiungere una corretta visione é quella di utilizzare i quadratini sopra le rispettive immagini. Provate a sfocare fino a quando i quadratini saranno esattamente tre. Prima dei quadratini potete esercitarvi mettendo i due indici uno contro l'altro, come nell'immagine sottostante.

Provando a sfocare, dovreste vedere ciò che compare nel secondo disegno.

Se non si riesce subito a vedere l'immagine, non è il caso di scoraggiarsi, si riprovi in diverse condizioni di luce (la migliore é quella del tramonto) e con estrema tranquillità, prima o poi si dovrà ammettere che ne valeva la pena!

To the madness of media

Il presente articolo è stato pubblicato per la prima volta su "The Equinox Ov Dog" n°31 vol. XXIII (Noo-Yuggoth Publishing, Dunwich, 1985 e.v.). Viene qui per la prima volta pubblicato in italiano per gentile concessione dell'autore e dell'editore, ai quali vanno tutti i nostri più sentiti ringraziamenti.

A chiunque possa interessare:
Fà ciò che vuoi sarà tutta la Legge.

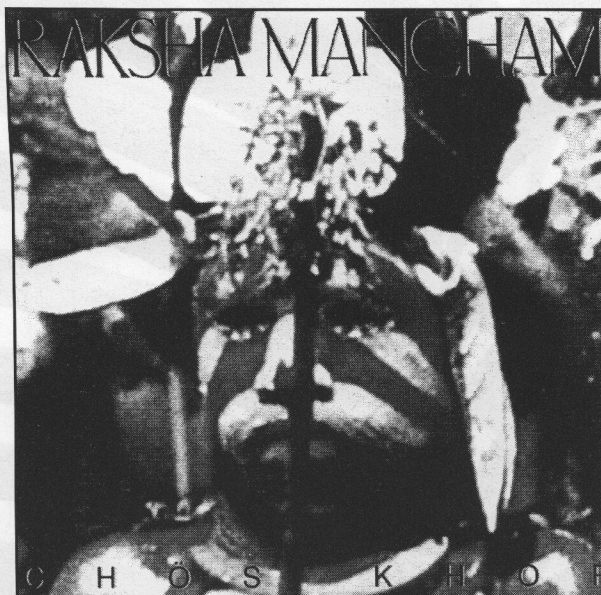
Compivo già da tempo ricerche e sperimentazioni personali nel campo dell'Occultura (è questo è un termine sublime per definire una perfetta simbiosi tra Occulto, Arte, Cultura), quando mi si presentò l'occasione, per motivi del tutto estranei ai miei studi, e quindi irrilevanti, di poter accedere ad un corso manageriale di formazione alle metodologie del marketing.
Il corso era comprensivo di tutta la serie delle litanie...: tecniche e controllo delle vendite, indottrinamento all'organizzazione della presentazione, esposizione, pubblicità del fantomatico prodotto (tutto è un prodotto), e quant'altro ancora sia possibile immaginare. Prendo spunto da questo singolo avvenimento non perchè sia rimasto fortemente colpito da esso, vero il contrario...solo credo che ci sia molto, molto poco della nostra attuale vita che non sia stato già pianificato (grandi linee) e deciso da noi altri, così come molto poco (o nulla, in verità) non sia la manifestazione di forze che tendono a salvaguardare certe situazioni, tutte, nessuna esclusa, riconducibili ed assimilabili alle economie di mercato.
Molti, molti anni fa avrei rinunciato col più severo dei dinieghi ad una simile opportunità; già il buon senso mi aveva insegnato che a nessuno, e per nessun motivo, dovrebbe esser offerto di padroneggiare i segreti del lavaggio del cervello, stupro mentale o, molto più educato, secondo gli attuali standards, attacco agli inermi.
Proprio in ragione della conoscenza sino allora integrata, che mi aveva condotto ad un già elevato stadio della comprensione, decisi, contrariamente a quanto esposto, di frequentare quelle pie assemblee, forte del fatto che mai, nella storia della Magia, infestazioni larvali si sono verificate in presenza di un vero adepto. Se fossi riuscito ad impadronirmi dei supposti segreti di quelle tecniche, avrei potuto assemblarle nella Stazione della Conoscenza, così da attuare tutta una serie di operazioni esoteriche atte a decodificare e rendere nulli nella mia sfera di soggettività gli effetti indesiderati e negativi di un complessivo attacco qliphotico, psiconeurale, perpetrato da parte di forze completamente aliene ed estranee all'Umano divenire (o solo ad un pò di vero, sano divertimento!). Attacco dal quale nessuno sembra essere ormai immune, che ne sia coscente o meno. Nulla di cui non fossi già a conoscenza emerse dalle riunioni, terribile fu capire quanti ignoranti della bellezza e della purezza dell'esistenza (o di qualsiasi altra cosa) siano scatenati e lasciati liberi di agire sulla faccia della Terra. L'assemblea, galvanizzata, era tutta presa dagli insegnamenti del profeta di turno; come tanti apostoli in attesa dell'Illuminazione. Illuminazione che doveva avere quelle mattine altri impegni e che mancò all'appuntamento. Fraintesi ovviamente tutto quel che veniva detto, espresso, ridetto alla nausea, giacchè vivo nella profonda convinzione che fraintendere significa, almeno allo stato attuale delle cose, capire molto più velocemente la realtà di uno stato oggettivo, smascherando falsità, bugie, ed evitandosi così spiacevoli sorprese, essendo già riusciti a calcolare in anticipo tutte le possibilità.
Il quadro generale è tutt'altro che lusinghiero.
Sino ad ora molte tecniche di controllo sono state adottate, utilizzando come base di lavoro i nostri sensi, le nostre emozioni e reazioni a queste. Stimoli visivi, olfattivi, tattili, uditivi, sessuali, così come altri di cui preferiscono tener segreta l'esistenza sono impiegati per spingerci inconsciamente (incoscientemente) a compiere ogni genere di azione, dalla scelta di ciò che coprirà le nostre nudità a quella di posare nel carrello un prodotto preso dallo scaffale di un supermercato, sino alle scelte di vita, imposizioni al lavoro, elezione dei governi, etc... ad nauseam.
Tutto è reso ancora più drammatico dacchè il relativamente recente uso di tecnologie avanzate e scoperte scientifiche e psicologiche (molte delle quali rimaneggiamenti di antichi assiomi magici, deturpati e prostituiti) riesce a tagliare ponti della nostra psiche e delle sentinelle poste alla sua salvaguardia, riuscendo ad arrivare a causare danni irreparabili ed inimmaginabili a quel poco di Noi che ancora rimane.

Qualche tempo fa, Genesis P. Orridge (altro sperimentatore nei campi della Magick e dell'Occultura) smascherava l'esistenza di una società occulta denominata "Muzak Corporation", dedita allo studio, sviluppo e commercio di particolari registrazioni sonore ad uso delle più svariate organizzazioni commerciali, costituite dall'assemblaggio di suoni archetipi, cioè concernenti i più reconditi meandri della nostra psiche (ma sempre svegli e ricettivi), e costringendo l'ascoltatore a

comportamenti istigati, pertinenti alla situazione temporale del vissuto. Muzak per supermercati, ma anche per uffici e fabbriche. E' da tenere presente che i primi esperimenti del genere furono condotti sulle galline e concernevano la produzione delle uova, cosa che lascia molto a pensare su ciò che i nostri datori di lavoro pensano realmente dei propri clienti o dipendenti.
Nel contesto dello studio dei media, la televisione merita un particolareggiato e differente esame: le attuali trasmissioni sono studiate col margine di approssimazione uguale allo zero assoluto al fine di determinare stati di letargia, e di modificazione della struttura bio-chimico-cellulare dei

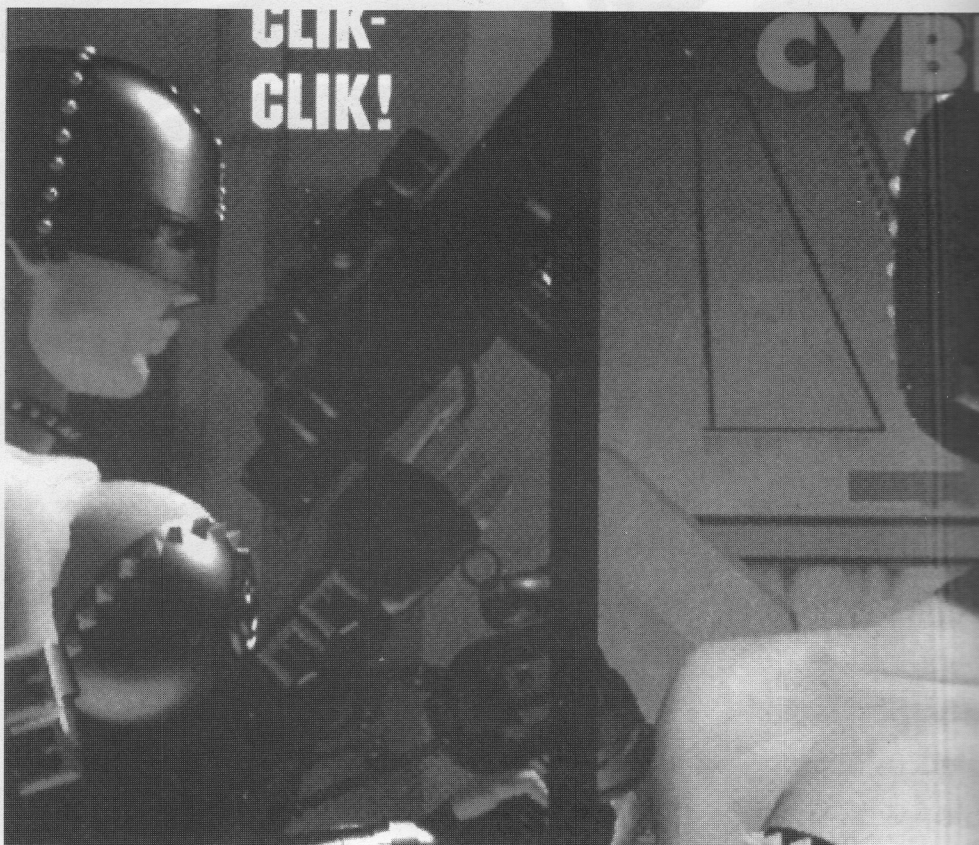
nostri apparati sensori, mnemonici e decodificatori.
L'uso indiscriminato del termine MEDIA ha portato alla più completa confusione su quello che è il suo effettivo e irreale (contario a reale=Regale) significato.
Media deriva (scusatemi, mi rivolgo ai fratelli più poveri, e quindi più avvantaggiati...) dal termine 'medium', cioè letteralmente, "che fa da tramite..."
Il pensare che oggettivamente le trasmissioni televisive siano partorite dal caos più completo (cioè dalla più vera illuminazione inconscia) è un vero e proprio sacrilegio al Supremo e Santo Santuario della Gnosi. Nulla può essere più falso di una tale affermazione!
Basta del resto sintonizzarsi su di un qualsiasi canale attualmente trasmittente, per rendersi conto della trivialità e sconcezza intellettuale dei temi e personaggi affrontati.
Persino i film, un tempo linguaggio della luce, sembrano adesso studiati a tavolino non per l'uso della platea cinematografica (che discerneva, a seconda dell'opinione altrui cosa vedere o meno...).
Già in ogni casa, per ogni camera, troviamo un belligerante occupante pronto a combattere con le unghie e coi denti contro ogni tipo di attacco esterno, intellettuale o meno che sia.
E non è raro trovare in una famiglia di cinque persone quattro di queste occupate in camere diverse, con quattro televisori diversi seguire lo stesso programma, ognuno orgoglioso 'non' di ciò che appare sullo schermo (nonostante i simboli 'archetipi' usati dalla paranoia), ma dalla propria libertà di poter seguire la vita di altri SENZA AVER NESSUN CONTROLLO DELLA PROPRIA.
Gli psicologi meno dotati adottano per simili fenomeni il termine 'transfert' (ossia trasferimento...: da una idea ad un'altra, senza che tra esse possa apparire un comune denominatore cognito. Quelli occulti sono palesemente manifesti.).
Telenovelas, telefim, giochi, quiz, balletti di minorenni pruriginose, telegiornali di presunte reti alternative (guidate dalle stesse persone che ne guidano tutte le altre!) altro non fanno che creare ancora più in Voi confusioni!
Cosa vi interessa se Tal dei Tali è scomparso ad Arkham mentre cercava di recarsi da un amico di nome Simon in qualche regione dell'Europa, i suoi parenti stanno facendo grandi se stessi, ammesso che parenti, testimoni et similia esistano! E non siano disgraziati proprio come TE e Me, pronti a tutto pur di poter arrangiarsi la giornata!
Perchè Io sono testimone che la Magia (Magick) è l'unica

vera alternativa alla attuale Crisi di Valori e Fantasia...
Perchè come tutto questo sia potuto accadere non è dato di sapere, quando sono certo che ad uno stadio della Nostra Evoluzione qualcosa deve essere stato così di terribile impatto da spingerci ad una NON-scelta evolutiva, spingendoci ad adorare cadaveri appesi a pezzi di legno, e figli di adulteri così malatamente celati da apparire miracolosi...
Questi argomenti, e molti altri verranno trattati nei prossimi numeri di questo Santo Volume. Chiunque sia interessato a chè Io possa rispondere, è pregato di scrivere alla redazione.
Nello stesso tempo, Io prego qualsiasi altro adepto della Gnosi a Manifestarsi. SI! A Manifestarsi! Poichè Io contemplo me stesso entro la Sfera, e non può esistere Sfera al di fuori di ciò che Io Amo. Amore è la Legge, Amore sotto il dominio della Volontà.

An Thelema Aiwaz
Sol in 28^ Libra

media

Reactor-Digital Comics
445 West Eire
Chicago, IL 60610
U.S.A.
tel. 001/312/5730800
fax 001/312/5730891

attn. Richard
Ocean Graphics
420 Noriega Street
San Francisco, CA 94122
U.S.A.

Mike Saenz, ex-disegnatore per la Marvel Comics e successivamente creatore di MacPlaymate (uno dei primi software a luci rosse per Macintosh) ha fondato nel '90 la Reactor, una ditta specializzata nella realizzazione di videogames, che si è subito distinta soprattutto negli States per la cura maniacale attribuita alla grafica e al suono dei prodotti. Il media scelto è naturalmente il CD-ROM, l'unico in grado di contenere l'enorme quantità di dati da gestire. Creeply Castle e Spaceship Warlock, più che semplici videogames possono essere considerati film interattivi e hanno dato il via ad un vero e proprio trend tra le software-house specializzate in questo genere. La Reactor è anche responsabile per aver mosso i primi passi verso simulazioni interattive di erotismo virtuale. Se siete in possesso di un Macintosh LC con 3.5 MB di RAM, un lettore CD-ROM ed un monitor da 13 pollici, potrete far girare Virtual Valerie. Il gioco, che occupa quasi 30 MB su disco, consiste nello scovare Valerie (la protagonista) tra centinaia di appartamenti nel grattacielo di una grande metropoli. Trovata la porta giusta, Valerie non si crea troppi problemi a farsi accompagnare in camera da letto e a farsi progressivamente denudare. Questa nuova amica si lascerà persino toccare e se lo farete in modo 'corretto' vi sussurrerà simpatiche frasi e si esibirà in stuzzicanti evoluzioni hard. Il programma offre la possibilità di scegliere tra due cyberbambole: una è bionda con occhi blu, indossa corsetteria completa anche di guanti e giarrettiere, l'altra invece ha un aspetto più esotico dato il colore più scuro del suo derma, indossa sofisticata lingerie e meravigliosi tacchi alti. Significativa la presenza della bionda (parzialmente vestita) stampata sulla copertina del CD che afferma con convinzione: touch me! La vendita è vietata ai minori di anni 18. Il prezzo è mediamente alto (c.ca 200.000 lire), ma giustificato dalla complessità ed unicità del software.

Sicuramente più abbordabile è Donna Matrix il fumetto periodico edito dalla **Digital Comics** (una sussidiaria della Reactor) già disponibile dall'agosto scorso per soli 3 dollari. Le immagini sono state interamente generate e modellate in 3D su Macintosh Quadra 950 con Swivel Professional, Adobe Illustrator e Adobe Photoshop. Il risultato è alquanto suggestivo (in particolare se paragonato ai tradizionali fumetti). Ambienti e personaggi sono decisamente foto-realistici, e niente viene lasciato al caso; sembra quasi di sfogliare un album di fotografie scattate in ambienti virtuali.
In Donna Matrix, si raccontano le 'vicende' di una dominatrice sintetica, decisamente attraente, molto più aggressiva e spietata di una reale 'mistress', dato che spesso utilizza al posto del frustino una letale pistola laser. L'intera storia è ambientata in una cupa Chicago del 21° secolo. Le incursioni distruttive di questa provocante eroina dal grilletto facile, capaci di mettere panico anche tra i malviventi del luogo, possono essere fermate soltanto dall'intervento della National Security Agency, una sorta di polizia del futuro. Speriamo che ciò non accada mai.
Purtroppo questo prodotto non è interattivo, ma non si esclude la possibilità che possa diventarlo dato che la Reactor sta cercando di proporre i suoi prodotti attraverso vari media, per creare una promozione globale degli stessi e per 'educare' il suo pubblico ad ogni tipo di esperienza parallela.

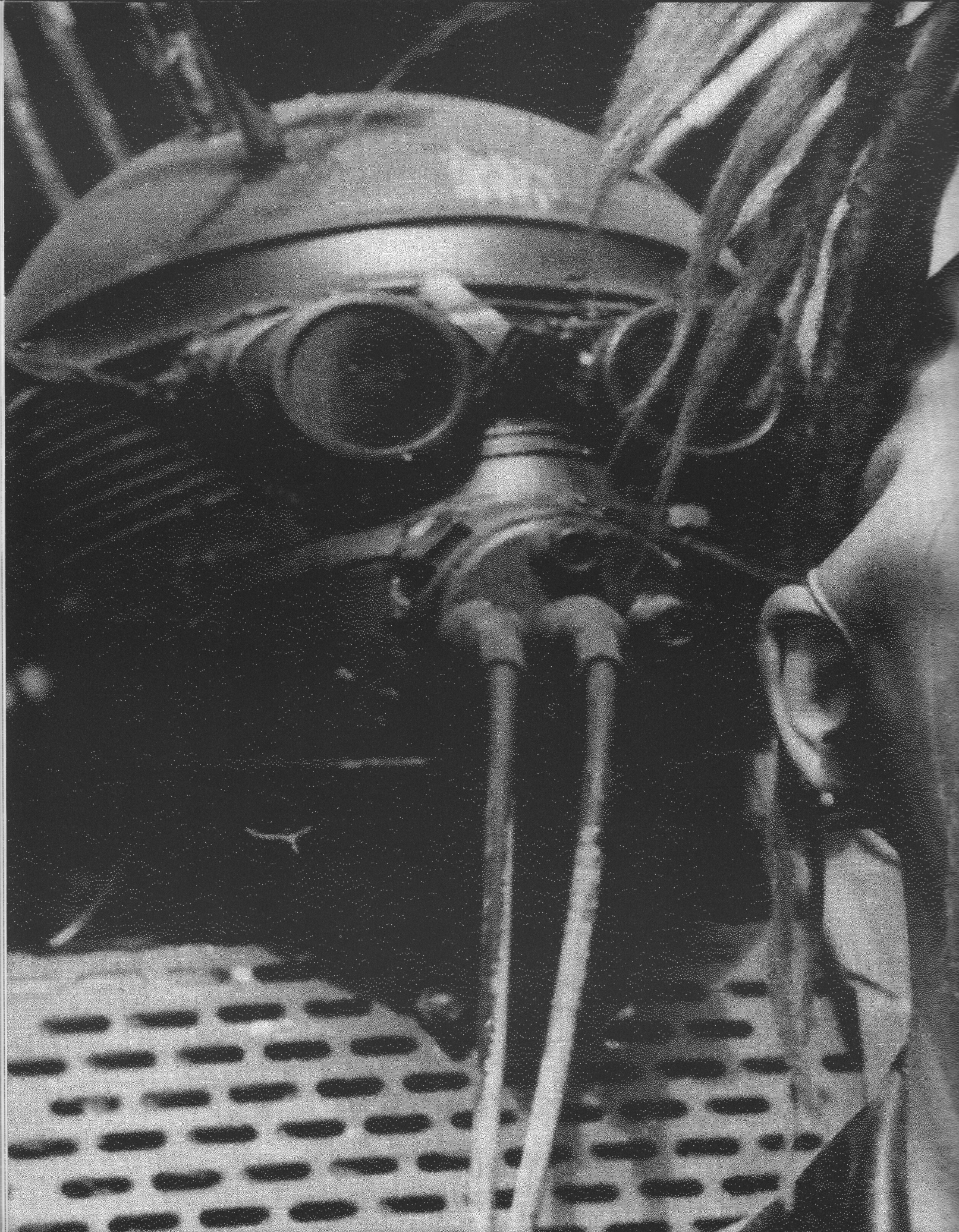
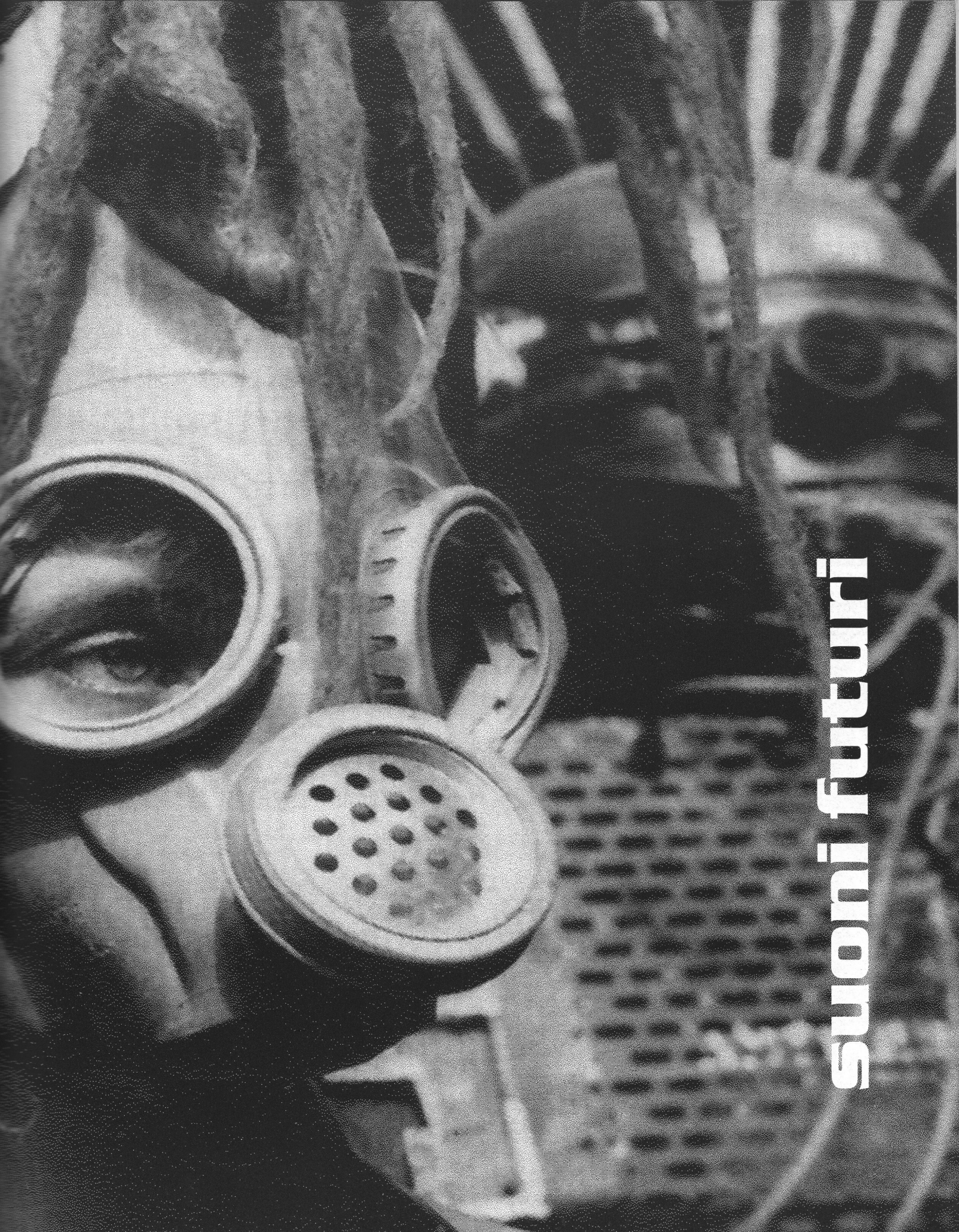
Esce in questi giorni per la Mondadori 'Fantasex' un libro che raccoglie 19 racconti su fantastici incontri erotici del 'quarto tipo' scritti da autori vari ed illustrati dal disegnatore Milo Manara. I temi principali sono l'attrazione sessuale ed il piacere nella società futura. Le storie sono convincenti a tratti, mentre le immagini entusiasmeranno

tutti i fans di Manara...

Sta per essere pubblicato dalla **Ocean Graphics** di San Francisco un affascinante CD-ROM, per rendere disponibile a chiunque possieda un computer, una finestra su argomenti quali: Bondage & Domination, S&M, abbigliamento feticista, tatuaggi e piercing. Se vi interessa contribuire

personalmente alla realizzazione di questa bibbia informatica, non esitate ad inviare testi erotici, fotografie e realizzazioni artistiche di 'qualsiasi tipo' all'indirizzo della Ocean Graphics. La censura non fa parte del modo di pensare di questa ditta, quindi non preoccupatevi di essere troppo duri/e.

Un trentenne di Los Angeles (esperto in elettronica e informatica), dichiara di non essere più da lungo tempo soddisfatto di avere rapporti e raggiungere orgasmi con 'unità biologiche'. Questo personaggio è riuscito a inventare un sistema di 'biofeedback' capace di registrare i cambi d'umore dell'organo genitale maschile e trasmettere le relative informazioni ad un Macintosh collegato. Il 'biofeedback' generato dal pene, viene successivamente interpretato dal computer che proietta in base al grado di eccitamento un mix di immagini erotiche animate, acquisite da un database di video hard digitalizzati. Nel frattempo sta progettando una periferica con sistema idraulico, per pratiche di autoerotismo automatico, che dovrebbe completare l'invenzione.

Anche se un po' datata, mi sembra opportuno segnalare infine l'iniziativa della rivista Playboy (ormai multinazionale). Un calendario per Macintosh, che ci mostra in sequenza (nel giro di poco più di un minuto) i mesi dell'anno illustrati da 12 foto a colori di 'cover girl' in tutto il loro splendore. Una piacevole melodia (quasi ipnotica) scorre in sottofondo. Data la 'naturalezza' delle immagini proposte, potremmo considerare questo calendario Playboy un softwaredessert... da poter vedere anche in ufficio.

suoni futuri

suoni futuri

Lassigue Bendthaus, l'algebra del suono

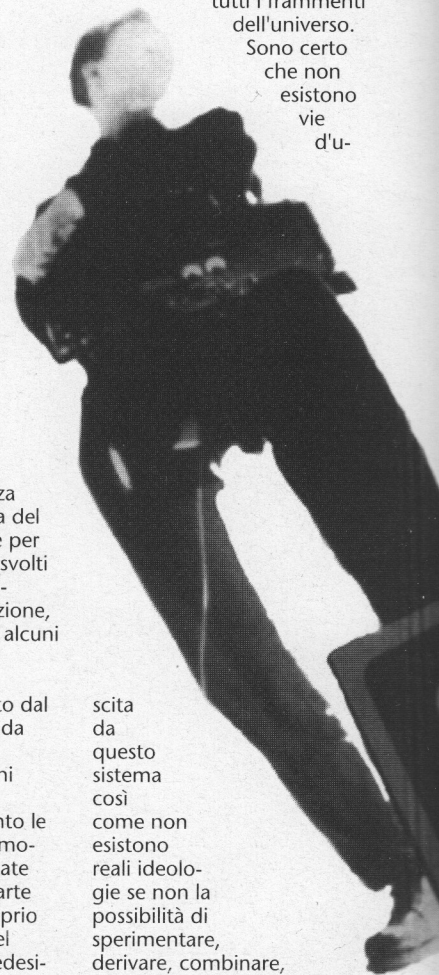
"... Il nostro spirito, che è la manifestazione superiore della materia organizzata e vitale, accompagna in tutte le sue trasformazioni la materia sua propria, conservandone nelle sue nuove forme le sensazioni del suo passato, le tenui vibrazioni dell'energia esercitata precedentemente... Divinità e continuità individuale dello spirito volontario, onnipotenze da esteriorizzare per modificare il mondo!... Ecco la religione!..." (estratto dai discorsi futuristi di Mafarka e Marinetti apparso sul primo numero del periodico 'Volontè Futuriste' curato dal rumorista-filosofo Jean Marc Vivenza).

UN SIMILE ORDINE DI pensiero, seppur nei suoi limiti positivistici, sarebbe tuttavia auspicabile in un'epoca di 'sfavillante' decadenza come l'attuale, se non altro perchè riesce ancora ad esprimere quel senso di continuità spazio-tempo che come un filo sempre più sottile percorre le spire dell'universo e dell'anima.
Per Lassigue Bendthaus, progetto ultratecnologico e scientista facente capo al talento del 'fisico-musicista' tedesco Uwe Schimdt, ogni minimo accenno al passato e alla tradizione (aspetto peraltro presente nell'opera di molti prodromi del suono artificiale) si traduce in un atteggiamento di totale rottura e negazione. La tecnologia per la tecnologia quindi (gli stessi gigs ne sono la divinificazione esasperata, delle parate cibernetiche che annullano in toto la presenza umana!), il mezzo diviene l'anima, il risultato la conquista sublimatrice: l'essenza del tutto?!
A parte queste disquisizioni quantomeno complesse, la musica di Lassigue Bendthaus possiede tratti di genialità ed intransigenza compositiva senza pari (e comunque con netti influssi stilistici via Kraftewerk/ Cabaret Voltaire) che nei documenti sonori sino ad oggi pubblicati - i singoli 'Automotif' (insuperato debutto '90), 'Hertz' e la doppietta **Biohazard/ Biofeedback** (che segnò il passaggio dalla tedesca Parade Amoureuse alla fiorentina Contempo) e soprattutto i due capitoli lunghi **Matter** e **Cloned** (quest'ultimo imperniato sul principio della clonazione - vengono espressi come impulsi informatici in continua agitazione, come teoremi armonici trasmutanti teleguidati in biosuccessione con fredda, calcolata, imperturbabile lucidità. Così come l'intervista rilasciata al sottoscritto dove emergono i punti salienti dell'etica Lassigue Bendthaus:

Il concetto di creatività secondo la logica L.B.
Prima di fondare L.B. ho collaborato con più musicisti in differenti programmi sonori, ma capii che la forma migliore per realizzare le mie aspirazioni era quella del progetto individuale. L'idea di creatività per L.B. è catturare il maggior numero di informazioni da trasformare.

L'esasperato positivismo evoluzionista espresso sottoforma di proto-manipolazioni elettroniche è da intendere come una sorta di accelerazione virtuale della realtà? C'è qualche parallelo col pensiero futurista sul rapporto uomo-macchina contemplato nell'opera dei Kraftwerk?
Il Futurismo dei Kraftwerk sono state delle nozioni di partenza che ho superato per via del mio crescente interesse per la Fisica e per certuni risvolti sociali collegati ai mass-media e alla comunicazione, nonchè per le opere di alcuni filosofi francesi come Baudrillard, Foucault e Virillio. Sono più attratto dal presente piuttosto che da astrazioni futuristiche, benchè alcune intuizioni espresse in passato dal futurismo, come appunto le teorie sulla simbiosi uomo-macchina, siano diventate realtà. L'uomo è una parte inscindibile del suo proprio sistema tecnologico, nel quale egli detiene il medesimo valore. L'umanità è totalmente estranea al processo d'evoluzione che incalza nel nostro pianeta ed il controllo di questo sistema è una facoltà che ci appartiene di recente, anche se siamo convinti del contrario. Per cui posso affermare che la mia concezione va ben oltre il discorso futurista ripreso dai Kraftwerk. I Futuristi avevano un rapporto teorico col Futuro e col Presente, una semplice visione. Io invece posso agire in concreto con tutti i frammenti dell'universo. Sono certo che non esistono vie d'uscita da questo sistema così come non esistono reali ideologie se non la possibilità di sperimentare, derivare, combinare, ricombinare, scomporre, rallentare, accellerare...

Come funziona, all'atto pratico, la tecnica della clonazione utilizzata per il tuo ultimo album 'Cloned'?
Ho letto un libro di Baudrillard nel quale veniva pronunziato il termine 'clonare' che mi colpì profon-

damente. Capii che quel termine possedeva, da un punto di vista biologico, un'importanza basilare. Si tratta di campionare un suono magari già campionato in precedenza che a sua volta verrà campionato da qualcun altro e così via, viene cioè duplicato all'infinito, clonato. Ho utilizzato questa tecnica effettuando una grande quantità di duplicazioni sonore da altri dischi riprocessandole digitalmente su stesse. E' un procedimento a livello sperimentale in quanto mai utilizzato prima. Per ultimare una traccia, ad esempio, mi è bastato un millisecondo della mia stessa voce che ho prelevato da un'altra traccia. Esistono in effetti diverse aree di clonazione come quella sociale, biologica e binaria o informatica. Per controllare l'evoluzione dei miei prodotti nel caso venissero clonati da altri, ho deciso di pubblicare un CD che raccoglie i samples utilizzati in **Cloned**. Accellerate il sistema!

Quali sono le differenze sostanziali fra 'Cloned' ed il precedente 'Matter' ?

Matter era praticamente preregistrato nella mia mente per cui la sua messa in opera è stta del tutto spontanea e senza imprevisti. La realizzazione di **Cloned** fu invece come un gioco aperto, come un automatico fluire di suoni attraverso le macchine, oggetto di continui accorgimenti e combinazioni. Mi sono dedicato talmente a fondo sul comportamento delle macchine sino a rimanere ipnotizzato, come se fossero esse medesime ad interagire con me. Per la fase di clonazione mi sono avvalso della collaborazione di Pink Elln, Victor Sol e FM che alimentarono un clima di scambio interattivo dedito ad ogni possibile risultato. Posso quindi dire che **Matter** é il frutto di un atto, di un lavoro di composizione, mentre **Cloned** é nato con l'idea della decostruzione sonora e dell'interagire.

La tua musica possiede sul palco un forte complemento visivo dato dai tuoi stessi film-video: l'immagine come estensione amplificata della musica e viceversa?
Si, certamente. L'elemento visivo può amplificare il suono il quale, peraltro, possiede già di per se una componente visiva. La ricerca di una forma astratta dell'immagine rappresenta un aspetto molto importante nel mio lavoro, ma questo é un argomento che devo ancora approfondire.

Sembra che la tecnologia stia provocando un abnorme processo di metamorfosi nel pensiero e nella mente umana con la conseguente perdita di quei valori umani legati alla natura e alla tradizione. Qual'é il tuo punto di vista in merito?
La tecnologia non é oggetto di un processo abnorme. Semmai può essere oscena, volgare, ridondante, distruttiva, innaturale o comunque sbagliata. E con questo? Dobbiamo valutarla in virtù dello scopo per cui é destinata. Ogni soluzione operata da 'noi' può essere solo di natura tecnologica e pertanto é scevra da valenze tradizionali . Sin dall'inizio la tecnologia ha dovuto decidere contro la tradizione della quale personalmente non ne sento il bisogno (??? n.d.r.). Sono dell'avviso che é impossibile recuperare una visione naturalistica o instaurare dei valori spirituali alternativi. I nostri sentimenti personali non contano nulla perché non hanno la possibilità di modificare il corso del progresso tecnologico (???!!!! n.d.r.). Due le possibilità: accettare in silenzio, oppure contribuire ad accellerare il sistema nel suo processo di implosione. Io sono per la seconda ipotesi, operando cioé coi frammenti stessi della realtà.

Dovremmo quindi dedurre che il futuro della musica e (soprattutto) dell'universo intero dipende essenzialmente dalla conquista tecnologica. Oltre ad un plausibile slancio edonistico, gioca una componente politico-ideologica nella tua opera?
Come ho già detto qualsiasi genere di soluzione da adottare può essere solo di carattere tecnologico. La Politica e l'Ideologia non rappresentano nulla per me, sia in ambito di lavoro che di vita privata. Oggi la Politica cerca solo di influenzare il sistema e i mass-media. Non esiste più un rapporto diretto tra la Politica, la società e il soggetto. La società é stata soppiantata dai network ed il soggetto dall'individuo (clone?) il quale non pretende più di appartenere ad una società organizzata. I politici non possono cambiare le cose perché succubi degli organi d'informazione i quali oltretutto non trasmettono proprio nulla. Dove sta allora l'utilità di una posizione politica e ideologica oggigiorno ?

lassigue bendthaus

|biohazard|

Parlaci del progetto Atom Heart.

Hai altre attività parallele oltre a questa?
Atom Heart opera in aree legate ai dancefloors, anche con l'ausilio di djs professionisti. Ho diversi progetti paralleli - troppi da menzionare - mediante i quali sto sviluppando idee e risultati davvero interessanti.
Le tue preferenze in fatto di ascolti?
Essendo io un collezionista di informazioni, i miei ascolti spaziano in ambiti assai disparati, dal pop all'industrial al classico, jazz, house, rock...

Quale sarà la futura direzione dei Lassigue Bendthaus?
Ho già ultimato alcuni brani da destinare al nuovo album, un lavoro musicalmente più accessibile ispirato alla cultura giapponese e americana che considero come un tributo - fra house, pop, electro, e avant-garde - alla grande kermesse tecnologica e ai suoi risvolti socio-culturali, episodio nel quale verranno utilizzate, fra l'altro, tecniche ulteriormente evolute di clonazione.
Contro la staticità!

P.S. E' di questi giorni la notizia riguardante l'uscita di L.B. dal marchio Contempo. Non é ancora noto il nome dell'etichetta a cui l'autore affiderà le future produzioni, il quale sembra dover decidere fra numerose offerte.
Quel che si dice la libertà di

Discografia

AUTOMOTIF
12"/mcd
Parade Amoreuse/Contempo
1991

HERTZ
12"/mcd
Parade Amoreuse/Contempo
1991

MATTER
LP/CD/K7
Parade Amoreuse/Contempo
1991

CLONED
LP/CD/K7
Contempo
1992

CLONED: BINARY
CD
Contempo
1992

BIOHAZARD
12"/mcd
Contempo
1992

BIOFEEDBACK
12"/mcd
Contempo
1992

INFORMATION
V/A "Latex TV Oblivion" CD
Minus Habens Records
1992

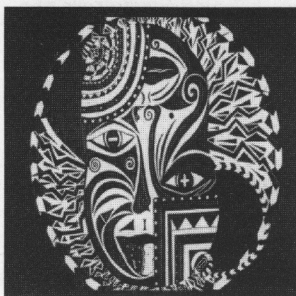
Novum Organum Europe
via Bergamo, 27
20135 Milano
fax 02/55014667

World Serpent
Unit 717, Seager buildings
Broolmill
London SE8 4HL
England

KK Records
Krijgsbaan 240
28070 Zwijndrecht
Belgium

recensioni

Actus
'A way to the empire of strenght and order'
Novum Organum Europe

Dopo la presentazione ufficiale per il mercato italiano tenuta recentemente nei locali di Fluxus (cult-shop milanese esemplarmente gestito dall'impagabile Ivan Benja) esce questa magnifica edizione in formato CD con extra track (la precedente tiratura in vinile era limitata a sole 777 copie) del primo album degli ungheresi Actus, sigla che sta per Archaic Cultural Traditions United In A Society. Le tematiche di fondo mirabilmente espresse sulle note allegate e i testi tradotti in quattro lingue, inclusa la nostra - sono tra quelle che piu' ci interessano: approccio sacrale verso la vita e il mondo, dedizione per una mistica olimpico-solare (vale a dire Assoluta), spirito eroico ed ascetico distacco. Un insieme sovraispirato di riferimenti ideologico-spirituali che trovano terreno sulle trame di una musicalita' austera ed evocativa, ricca di soluzioni stilistiche ascrivibili, si, alla sfera delle retroavanguardie postindustriali, ma con risvolti di musica rituale antica e liquide riflessioni epico-decadenti. Undici titoli di grande presa, tra cui 'Cataclysm', 'Decay', 'Descent' e 'Apocalypse', pietre carmiche che accendono raggi d'uranica potenza mistico-aurale. Sarebbe quantomai utile approfondire la conoscenza con questi ineffabili cantori in sede live, giacche', al pari di gruppi quali Laibach e Clair Obscure, il loro perimetro d'azione creativa comprende altre forme d'arte comparata come il teatro e la danza: il grande gioco delle suggestioni avrebbe decisivo sicuro riscontro.
Ad Majora!

The Chekists
'Never mind the electrodes!'
World Serpent

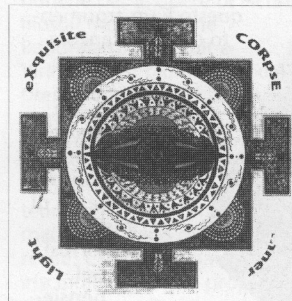
Reptilicus
'Crusher of bones'
World Serpent

Travolta dall'onda post-cibernetica in corso la londinese World Serpent, etichetta nota soprattutto per il suo sodalizio con bands-culto come Death In June, Sol Invictus e Current 93, apre decisivamente il settore electro del proprio catalogo licenziando i debut-albums dei Chekists e Reptilicus (rispettivamente 'Never Mind The Electrodes' e 'Crusher Of Bones'), formazioni delle quali si aprrezzarono gia' gli ottimi singoli 'Technophilia' e Snaketime', quest'ultimo, in particolare, titolo vincente per 'sabo-parties' by night. Ma mentre la formula sonora proposta dai Chekists per questo loro 'Never Mind The Electrodes!' tiene fede agli orientamenti squisitamente elettronici dell'esordio, quanto inaspettato e spiazzante risulta invece il codice sonoro che gli islandesi Reptilicus elaborano nei sette capitoli di 'Crusher Of Bones', lavoro per il quale i muscisti hanno scomodato il polistrumentista HOH (che ricordiamo per le sue collaborazioni con Current 93),affidadogli il ruolo di produttore. Un disco che nega l'ebrezza della danza facile per instaurare un clima di pesante, solenne sperimentazione post-metallurgica, sedimenti di musica per industrie, ravvivati da scroscianti tumulti percussivi e ombre rapaci che abradono visioni da incubo scuotendo in profondita'. Sdrammatizzano a suon d'impulsi hypno-dance i Chekists (progetto che porta la firma del duo inglese Ahmed/Dawkins) che in questo blitz sonico, assemblano otto movimenti di pura alchimia cybernetica ad altissimo livello, ossia con una peculiarita' inventiva che pare ricondursi piu' al suono kraftwerk piuttosto che al trend hi-energy tanto in voga fra i virgulti d'oggidi'. Una vertigine di scale ritmiche e frequenze computerizzate investe l'ambiente asettico di 'Never Mind The Electrodes!', provocando stimolazioni e contrazioni cerebrali prossime alla catarsi neuro-emozionale.

Conspiracy International
'The library of sound edition 1 metaphysical'
Les editions confidentielles

Era da lungo tempo che non si avevano piu' notizie dei CTI (ovvero Conspiracy International), progetto laterale di Chris Carter e Cosey Fanni Tutti dedito alla sperimentazione e alla ricerca di nuove forme d'espressione musicale.
Si tratta di un elaborato a sfondo didattico-esemplificativo sulle possibilita' d'impiego dello strumento elettronico applicato alla musica come fonte d'energia terapeutica e la presente raccolta e' un vero e proprio serbatoio d'informazioni, una sorta di banca dati da destinare al grande gioco della manipolazione/simulazione tauto-tronica.
L'album scandisce sette ampi percorsi sonori disposti armonicamente secondo una tecnica basata sul sampling/cloning reiterato e distribuiti con moto circolare lungo un intricato moltiplicarsi di cellule ed eventi timbrico-digitali carichi di tensione magnetica. Il risultato e' un massaggio mentale che produce una fuga-trance nella metafisica del suono, fra vortici e abissi saturi di missive in codice e onde-hertz che implodono ed esplodono come un molecolare ribollio di sonorizzazioni ultraviolette tese ad intessere sensazioni di magia narco-aurale ad effetto 'dream-machine'. Un rientro davvero intrigante.

Dive
'Concrete Jungle'
Minus Habens Records

Preparatevi all'evento! L'operazione 'Concrete Jungle' il tanto atteso nuovo album dei Dive, sta per avere inizio.
- Premessa N.1 - Il contagio a deflagrazione avvenuta potrebbe essere fatale. E' oltremodo utile calarsi a mente lucida (non servono additivi) per affrontare l'impatto, certo piu' mentale che fisico, provocato dalle forze radioattive emesse ad lib dai propulsori elettronici.
- Premessa N.2 - A simulare l'attacco provvedono, insieme a Dirk Ivens, manipolatori scelti quali Eric Van Wonterghem (Insekt) e Ivan Iusco (Nightmare Lodge - IT). La segnalazione era quantomeno d'obbligo.
- Premessa N.3 - Non sapete che cosa Vi attende! 'Slippin' Away' e' l'intro mesmerizzante che prepara all'audizione proiettendo un'ombra arcana su tutta la linea musicale, mentre evoca inquietanti ricordi: carni lacerate sul ciglio del precipizio.
Ad azionare il detonatore e' 'Mind Torture' che incendia l'etere in un abrasivo crescendo di frequenze ultrasoniche e poliritmie pronte a scuotere adrenalina e cervello.
Liquescenti suggestioni Klinik ammantano il paesaggio sonoro di '39 Stitches', 'Crosses Are Burning' e 'Take Your Dreams Away', paradisi notturni presidiati da enigmi cosmici che intessono visioni e messaggi destinati a produrre profondi contatti metasensoriali. E la musica pulsa, vibra, trema...seduce.
'Broken Meat' la conoscevamo gia', iridescente anticipazione su singolo '92 del presente progetto, nel quale si ammirano altre magiche perle nere come 'Mother' e Welcome To Hell IV' (quest'ultima affidata al canto di Wendy Van Dusen, la meta' femminile dei Neither/Neither World, una formazione americana post Death In June/Sol Invictus di cui circola l'album 'Sociopathic Pleasures'): rarefazioni mistico-siderali e vibranti fluorescenze al neon.
'Concrete Jungle' non tradisce il ruolo di title-track, una manciata d'istanti intensissimi in cui i musicisti intrecciano cifre mentali a flussi sonici perturbati da catatoniche sincopi d'armonia thriller.
Conclude la cybertantrica 'Lust', presenze spettrali fra sinuosi labirinti di ghiaccio dove vengono orditi oscuri rituali psycho-hero-divinatori.
E che Gloria essa sia!

Exquisite corpse
'Inner light'
KK Rec.

A breve distacco dal singolo 'Inner Rhythm' arriva a cascata 'Inner Light', secondo nuovissimo album-CD per Exquisite Corpse, unita' ultratechnologica guidata dall'ex Psychick Warriors Ov Gaia Robert Heynen. Il disco parte subito con un'esplosione di ritmi e suoni tribal-spaziali che attraversano correnti hypno-dance e sinuose melodie 'hyperdelikeggianti' pronte a mesmerizzare l'uditorio . Il brano in causa e' 'Point Zero' , un tuffo 'in ascesa' nel cosmo della psychedelia sidero-virtuale che prelude ad avventure fisico-cerebrali per oltre 70 minuti ininterrotti, fra turbini e fughe elettroniche iniettati di raggi X ed energia magnetica. Gli Exquisite Corpse sono dei veri e propri architetti dell'udito , mirabili plasmatori di paesaggi sonici per la mente, il cui codice inventivo (mai vittima dello stereotipo) e' in grado di sviscerare un ricco formulario d'intuizioni e soluzioni bio-dinamiche degne dei migliori Clock DVA cibernetici. A proposito, date un'occhiata al messaggio socio-allusivo (antimondialista?) che troneggia all'interno del libretto allegato...
Fra i titoli che rendono davvero grande questa collezione, oltre alla gia' citata 'Inner Rhythm' coi suoi slalom percussivi inoculati d'armonie indo-arabe, figurano 'Shadow Play', 'Cantadora', 'Calling The Quarters' e 'Between Worlds', vertigini neuro-sensorie che dilatano fotogrammi ultravioletti su stroboscopiche basi propulsive volte a produrre orgasmi e irresistibili effetti trance. Siete pronti a decollare sul pianeta Extasy?

Jouissance
'Infernal nebula'
Minus Habens Records

Vi ricordate di 'Sunlight Penetrates The Crown', debut-abum '92 su Minus Habens per Jouissance? Ebbene quell'album rappresento' uno dei momenti piu' intensi nella produzione electro-noise di quell'anno, una prova che seppe sviscerare una ricercata kermesse di suoni ed emozioni che andavano ben oltre i consueti canoni techno-body. Oggi questo sensibile manipolatore inglese rientra con un CD tutto nuovo che non stenta a bissare i fasti dell'esordio e che anzi travalica ogni migliore aspettativa. 'Infernal Nebula' richiede un tipo d'ascolto del tutto particolare, non basta alzare i potenziometri e consumare tutto d'un fiato, qui l'immedesimazione dev'essere totale onde non perdere la benche' minima particella di questo spettacolo sonoro in 3D, cosi' complesso e ricco di percezioni tanto arcane quanto penetranti. Vediamo il perche':
NOTHING - Si apre all'insegna del solenne-seriale, climi dilatati, armonie e rumori come segnali in codice di comunicazione interplanetaria. La mente e' subito raggiunta!
A FLORID GERM - Fusione nucleare a base di ghiaccio acido e propulsioni elettroniche in continua ebollizione (via Clock DVA/Anti Group) che liberano saettanti ologrammi sonori per immagini di 'ballardiana memoria'. Il virus sonico ora si è impossessato anche del corpo con endemica irruenza.
LACUNA IN ASCENT: Di corsa in corsa, di trance in trance, la parabola cibernetica prosegue ed incalza senza tregua per proiettarsi nella quarta dimensione del pianeta Suono, tra spazi dominati da ombre e volumi transmutanti: molecole e adrenalina al limite della fibrillazione.
FATHER OF LIES - Si giunge alle soglie del settimo cielo della sfera virtuale, un decollo psicomotorio prodotto fra vertiginose intermittenze compulsive che colpiscono muscoli,mente e centri nervosi. Potenza della bio-simulazione! ALBEDO TO PNEUMA - TILT!!!!!!!

Rotterdam: un duro passo nel futuro

Qualche anno fa James Brown moriva in Germania in un pezzo allora molto famoso ed il titolo era appunto "James Brown is dead".
In Italia paese dello scandalo sanitario il buon James agonizza ancora oggi, sorretto da costosissime aparecchiature, tra polmoni d'acciaio e camere iperbariche. Tutto questo saggiamente finanziato da tutti i media peninsulari. Ma il peggio é che non é l'unico. Uno stato di cose così singolare ha attratto tutti i moribondi del pianeta, nuovi e vecchi "Mostri" del rock e discepoli. Con tutto il rispetto per la tradizione, tra mostri e splatter, ci avete rotto le palle. Mi permetto allora di grattare il muro che ci ha isolato per così tanto tempo dalla realtà e dalla cultura mondiale. Il primo modesto buchetto lo faccio verso nord. Scrutando attraverso l'apertura intravedo qualche cosa: "Ma é Rotterdam!!!!!!".
Rotterdam é un centro di dimensioni decisamente modeste ma la voglia di rendersi grande é altrettanto smisurata.
Il tutto comincia in un clima ben più generale. L'house di Chicago e Detroit approda in massa in Olanda soltanto 4 anni fa, sotto l'influenza del vicino Belgio, già molto attivo ed evoluto in questa direzione. In quel momento la realtà é abbastanza confusa. Molti olandesi incidono per labels belghe e le prime case olandesi vengono attribuite allo stesso mercato belga.
La prima label olandese é la Hithouse di Peter Slaghuis,una perla dell'house europea. Sfortunatamente Peter perde la vita in un incidente d'auto 2 anni dopo. Nuove bands appaiono sulla scena. Tra queste Holy Noise e Human Resource condizioneranno l'attuale stato techno-planetario. All'inizio del '92 Paul Elstak degli Holy Noise dà vita alla Rotterdam Records. Da questo momento nasce il sound di Rotterdam.
La prima hit spaccatimpani é degli Euromaster "Amsterdam waar lech dat dan" (dove l'inferno é Amsterdam), una polemica musicale rivolta ad Amsterdam, città, secondo loro, senza palle.
Da questo momento l'Hard-Core incorona Rotterdam. E' un rituale che la città merita pienamente. Non vi sono eguali, da questo momento la gabber-house spezza il mercato discografico. In Germania molti corrono ai ripari, riconvertendo gli investimenti fatti negli studi di registrazione verso una musica talvolta noiosa, eccessivamente sofisticata come certa trance o ambient indiscriminata. Gli inglesi da parte loro accolgono pienamente la scelta tedesca proprio per la loro incapacità di rimanere al passo con l'evoluzione, sempre se escludiamo l'Hard-Core inglese (break beat) che é grande, ma che non é riuscito ad erigersi commercialmente a Master del mercato internazionale.
Proprio in Germania furoreggia il sound di Rotterdam. Ai raves non si attende altro. Al Mayday 3 a Berlino sono impegnati dal vivo Euromaster e Sperminator. Il clima é da microonde, i gruppi incitano il pubblico al delirio con provocazioni gestuali e verbali. Due ballerine "osé" sul palco fanno il resto. I woofers con enorme difficolta` riescono a rimanere ataccati alle strutture reggenti in un'orgia di suoni tra bassi dilagnanti, campioni taglienti come rasoi e lo stigma vocale che accomuna la Rotterdam follia. Pezzi come "Allesnaar der kl##te" di Euromaster e "no woman allowed" di Sperminator sono l'anima del nuovo incubo sonoro.
Da questo momento in poi le labels si moltiplicano nella zona. Tra le +++++ hard vi sono la Mokum, la Midtown, la Tesseract rec., la Ruffneck, la Jump, la Knor, la Dance International, la Rave rec., e molte altre ancora. DJ's come Charly Lownoise, Gizmo, The Prophet, Mental Theo cominciano a girare ogni angolo del mondo con la loro musica.
Dopo questo avvio caustico e folgorante, in un mercato discografico così vorace il declino si prospettava inevitabile.
Sperare in una evoluzione in questo campo musicale era pura vanità e gusto per l'utopia. I ragazzi di Rotterdam sono riusciti a sbalordire ed a confondere il mercato con le loro prodezze. I migliori risultati tecnico-artistici esplodono proprio in questi mesi e credo ormai nei mesi a venire. La Rotterdam rec. va a segno con Neophyte - The 3 Amiga's Ep e DJ Rob MC Joe The beat is flow
Il rigore conflittuale con il suono é totale. E' nuova musica!!!!!!!
Doom supporters - EP (Cold rush rec./Sin)

La musica puo` essere definita tale quando e` progetto architettonico o visione o accellerazione. Non escludendo le ultime due questo disco incarna maggiormente la prima ipotesi. Esteso su 4 tracce, 2 tra queste non lasciano dubbi "Me-theMaster e The psycho whistler" sono inni che ci portano naturalmente ad immaginare ciò che ancora non esiste ma che nella testa di ogni raver é chiaro ed inevitabile: la "Space Arena". Un luogo dove ogni ragazzo non avrà mai esitazioni a sfidare il buio, i pregiudizi e l'inquisizione.

recensioni

Frankfurt Trax vol. 4
The hall of fame
LP2/CD (PCP/Sony/Sin)

La compilation ha in generale la proprietà di fare il punto di una certa situazione musicale, quindi ciò che é e non cio`che sarà.
Frankfurt trax é sempre stato qualche cosa di diverso. Dietro quasi ogni nome "T-bone castro, Ace the space, Nasty Django ecc." si nasconde una sola persona "The Mover". Il disco si estende su 4 facciate 3 trax per ognuna. Il primo pezzo un omaggio alle radici house lascia sperare in un capolavoro deep più che techno ma segue con un rmx di "Headshop" una fusione trance-gabber che ritengo irrepetibile, a togliere ogni velleità in tale senso.
Face B incarna e rinnova la tradizione: Kraftwerk/The Mover. Disco 2 finalmente la follia. E` il gabber ad avvolgerci ed a non mollarci +. Da questo punto in poi il nostro ruolo é quello di girare il disco sul piatto fino ad esaurimento della forza.

V/A
Child Rome
Split ep (Sysmo/Sin)

Il primo split italiano che mi sia capitato tra le mani. Ottimo inizio. Come conferma il titolo, é un disco fatto da ragazzi di Roma coadiuvati da uno dei piu' attenti e caldi musicisti romani Andrea Benedetti. Il suono é buono, il mixaggio sapiente ed ordinato, il risultato é Trance ma non a tutti costi. Ormai la Sysmo é allineata alle migliori labels internazionali. Allora forza ragazzi di Roma.
(Kalapodis)

C-Tank
Nightmares are reality
12x2/cd (Overdrive/Sin)

E` possibile provare fascino per una visione orrorifica? E` possibile considerare il tempo reale assistendo al compimento di atrocità? No!! Solo la consapevolezza, attraverso l'artificio, permette la descrizione di ciò che é negativo, consapevolezza che in C-Tank abbonda. Nightmares are reality non é una mostruosità, é un guru che mostra l'abisso al discepolo.

Dr. Fernando
Attack in waves
CD (Music Man/Sinapsi)

Il conflitto che nasce dalla fede nell'electro-beat e l'interessamento per certe ondate di suono pseudo-naturale provoca un crescendo teso al dramma che viene ovviato da soluzioni fantasiose, tali quali sono le premesse di Attack in waves; un disco fantastico, robusto, ricco e soprattutto piacevole.

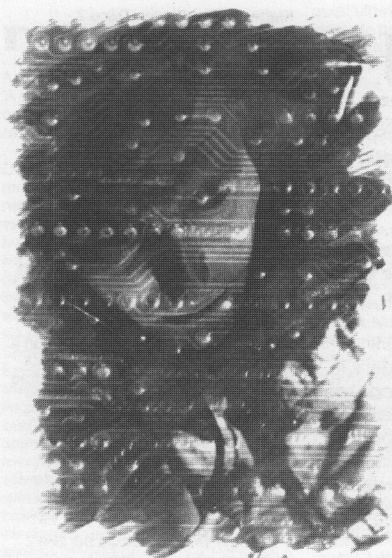
A.A.V.V.
The best of Rotterdam Records vol. II
(Rott.Rec./Sin.)

La vita riserba momenti sia piacevoli-che tormentati. La tolleranza restringe gli eccessi di stupidita` o drammaticita`. In questo disco il filo conduttore e`proprio la tolleranza, ma elevata ad una potenza tale da capovolgere tutte le cose, senza allontanarle dalla realtà quotidiana. E` tutto calibrato, preciso, e la praticità guida alla chiarezza fino a diversificare gli elementi della struttura stessa.
Arcaico ed iperindustriale, al limite del classico, antinarcisista e disciplinato, non é un sogno; é "The best of Rotterdam records vol.II".!!!!!!!!!!!
(Salvatore Mono)

di Francesca Bianchi e Paul Toohill

La macchina del tempo. Intervista ai Clock Dva

Per informazioni su tutti i progetti dell'Anterior Research mandare due IRCs a:

Anterior Research
P.O. Box 684
Sheffield S6 2EP
England

Sin dalla loro nascita i Clock Dva hanno ruotato attorno alla figura di Adi Newton. Nel corso del tempo la formazione ha subito molteplici mutazioni, in una costante osmosi di elementi che andavano e venivano. Ma sempre la stessa persona e' rimasta alla guida. Ora i Dva hanno completato e chiuso la circonferenza, dall'elettronica analogica al funk-industriale e di nuovo verso l'elettronica, questa volta, digitale. Scultori del suono, i Dva creano paesaggi perpetui utilizzando alta tecnologia. Pochi sanno, come loro, abbracciare la tecnologia senza lasciare che l'anima e lo spirito della loro musica si dissolvano nel nulla. Negli ultimi sedici anni, i Clock Dva hanno portato avanti le loro ricerche su suono ed esoterismo, mettendo insieme, nel corso di questo processo, un'imponente discografia che spazia dai lavori contenuti in "White souls in Black suits", che uscì nel lontano 1980 per la storica Industrial Records Label, all'ultimo "Sign" di qualche mese fa. Un cambiamento determinante ha avuto luogo all'Anterior Research Station in questo 1993. Dean Dennis e Robert Baker hanno abbandonato il gruppo, lasciando Adi ancora una volta da solo al timone. Cosi', stanco della situazione politica in Inghilterra, Adi ha deciso di dare all'intera stazione un nuovo indirizzo, da qualche parte vicino ad Arezzo, proprio in Italia. Ma spostando le lancette dell'orologio indietro al 1977, Adi era impegnato in due progetti: una fanzine ed un gruppo..."The Future"....

Eravamo io, Martin Ware e Ian Craig Marsh. Usavamo esclusivamente sintetizzatori ed altri strumenti elettronici. Non funziono' in quanto io ero interessato ad altre cose, non soltanto all' elettronica pura quanto piu' all'elettro-acustica. Non ando' avanti, non c'era un grande affiatamento. Cosi' decisi di proseguire per la mia strada

Piu' avanti, Marsh e Ware ottennero il loro personale successo con una band di nome "The Human league", mentre per Adi era giunto il momento "fatale". Fu quello il periodo in cui si formarono i Clock Dva, ma cosa rappresentano esattamente i Clock Dva per Adi Newton?

Ebbene, significano un bel po' di cose per me. Originariamente erano stati concepiti da me ed un altro tipo, Steven James Turner. Ci ritrovammo insieme, soltanto noi due. Pensavamo a diversi nomi, ci piaceva l'idea dell'orologio per l'idea del tempo, l'idea surrealista, il simbolismo e tutto cio' che circonda questo immaginario. Inoltre Dva significa "due" in russo. Clock Two (orologio due) era un tipo di "seondo orologio", (Clock to [two] work), (un idea di tempo parallelo, n.d.t.) e di "orologio nel lavoro" (timbrare il cartellino etc, n.d.t.), tutto cio' che il lavoro provoca nell'individuo, era un'idea surrealista, si, proprio cosi'. "ClockDva" e' un'unica parola, doveva comunque essere astratta, cosi' da non legarci a qualcosa in particolare

Dal primo "Free Jazz" di "White souls...e "Thirst", i Dva sono ora entrati nell'era digitale, e' forse un ritorno alle radici elettroniche?

Si, e' cosi'. Le primissime cose, l'archivio dei ClockDva, non sono state mai pubblicate, anche se prima o poi pensiamo di farle uscire: sono molto elettroniche. Quindi, si e' in un certo senso, chiuso il cerchio. Tutto e' cominciato in quella direzione, poi ce ne siamo allontanati. Ho continuato ad utilizzare alcune di quelle idee "elettroniche", piu' sotto il profilo degli effetti che della tecnica, applicati a strumenti convenzionali. E poi, siamo tornati indietro, abbiamo compiuto l'intera circonferenza. Penso che sia un processo a cui tutta la realta' viene sottoposta, parti da un punto e finisci con il ritornarci.

Un fattore che deve aver aiutato i Dva a muoversi in questa direzione, e' stato l'avanzamento tecnologico in contemporanea con un vertiginoso calo dei prezzi degli strumenti elettronici. Tastiere digitali e computers si possono trovare a basso costo, e la registrazione digitale non e' piu' un sogno impossibile per molti musicisti.

Penso sia un'ottima cosa. Il monopolio di grandi studi di registrazione e' sempre stato una restrizione per moltissima gente. Era bello nel 1977 con il punk, quando c'erano l'atmosfera e l'atteggiamento per cui chiunque poteva fare qualsiasi cosa. Bastava solo alzarsi e fare, nient'altro importava. Anche con una strumentazione davvero minima si poteva fare qualcosa. Penso che l'atteggiamento mentale sia importante specialmente ora, con l'avvento di strumentazioni elettroniche a basso costo, come i sistemi di computer midi, le registrazioni digitali, etc... Il fatto che i prezzi di questi strumenti scendano, significa che molta gente potra' utilizzarli senza dover andare necessariamente in un maledetto studio pagando prezzi ridicoli. Quindi penso che tutto questo sia davvero molto bello, per la creativita' e per una vera lotta al monopolio. Penso sia importante, e' stato cosi' per troppo tempo e c'e' la necessita' di un cambiamento drammatico. E' il modo giusto di pensare in avanti. Ed inoltre, permette molta piu' sperimentazione perche' non esistono piu' restrizioni temporali. Non ci sono piu' problemi, come quando si entra in uno studio e bisogna tenere costantemente d'occhio l'orologio. Succede sempre che quando si fa qualcosa, due settimane piu' tardi la si riascolta e si pensa.."oh dio! poteva essere molto meglio", oppure "questo e' uno schifo, voglio cambiare quel dettaglio"..ed e' troppo tardi perche' avete gia' messo tutto su un nastro a 24 tracce. Devi cancellare tutto. Quindi e' meraviglioso quando tutto e' su dischetto , non devi "stamparlo" finche' e' definitivamente pronto. Nel 1988 decidemmo che questa era la strada da percorrere. Ne avevamo abbastanza di lavorare negli studi. Avevamo bisogno di tempo per sviluppare quello che stavamo facendo, le tecniche, il suono, i concetti. L'unico modo era comprare la strumentazione e mettere in piedi il nostro studio privato, con la possibilita' di registrare in digitale. E cosi' l'abbiamo fatto. Ed e' cio' che facciamo tutt'oggi, continuiamo a comprare roba, ad aggiungere cose, a migliorare il tutto.

Cio' nonostante la tecnologia e l'arte sono sempre state considerate opposte fazioni in eterna lotta. I Clock Dva sembrano invece combinarle. Quanto e' importante la riconciliazione di questi due soggetti?

Penso che i Kostruttivisti siano in qualche modo stati tra i primi ad applicare questo connubio, anche i futuristi combinavano tecnologia ed arte. Le vedevano veramente come qualcosa di speciale la cui conoscenza doveva essere acquisita, utilizzata e sfruttata. Se guardi il Kostruttivismo e il futurismo, ti accorgi della loro modernita'. Gli elementi sono unificati, lo spirito e la "Technogeist".

Come pensi che la tecnologia manipolata dai Dva, abbia influenzato o cambiato la vostra musica?

Cambiato la nostra musica? E' utile per fare le cose in maniera molto precisa, se vuoi sfruttarne questa capacita'. Ma puoi anche utilizzarla in altro modo.

Dipende dal modo in cui ci si relaziona. Quello che intendo e' che tu puoi sederti e programmare, in modo molto esatto, ma allo stesso modo puoi suonare, solo con il sentimento, solo facendolo. C'e' questo tipo di approccio, o un approccio che e' semplicemente "esatto". Ma se riesci a fondere tutti e due i modi, allora puoi ottenere il meglio di tutti e due i mondi. Puoi mantenere la qualita' di improvvisazione umana, che e' un evento accidentale, che semplicemente senti.
L'importante e' suonare, che sia una tastiera, un basso o un sax alto. E' esattamente come suonare uno strumento, fai le stesse cose. Ci sono le stesse sensazioni, quindi e' l'anima che ci metti dentro. Puoi ottenere la precisione, con la programmazione al computer, ma poi l'interesse si sposta all'accidente dell'improvvisazione, la spontaneita' umana o l'autonomia psichica, o come tu vuoi chiamarla. Hai entrambi, non vedo quale possa essere il problema. Non credo sia come alcuni dicono: "e' troppo come una macchina", e' troppo cosi', e' troppo coli'. Dipende da cosa e'. Potrebbe essere come dicono. Puo' esserlo per una specifica intenzione, suppongo, Ma mi piace pensare che noi riusciamo a mescolare il tutto. In quello che facciamo ci sono degli elementi di crudezza, un po' di 'umanità', della fragilita'. Per esempio, a volte e' bello andare un po' fuori tempo, capisci cosa intendo? L'accordatura puo' non essere esatta, ma l'effetto finale e' buono. non bisogna discriminare troppo, e' limitante.

Ma ci sara' sempre chi si limita. Quando usci' "Buried Dreams", nel 1989, un gionalista lo descrisse come "aggressivo". Un punto di vista che fa ancora sorridere Adi.
Come dicevo, vedi? Penso che "aggressivo" implichi violenza, e non credo che sia il termine adatto. "Aggressivo", insomma se avesse detto "preciso" o 'duro', sarebbe stato meglio. Il "beat" e' abbastanza preciso e pesante credo. E' difficile per me dirlo. Per me e' solo cio' che e', non lo penso come aggressivo o altro, o forse lo e'?

Ride nuovamente del suo sproloquio e repentinamente cambia idea.
No, non penso che aggressivo sia il termine giusto, perche' implica violenza e non non abbiamo niente a che fare con la violenza. Nel senso che non mi e' mai venuta la voglia di uscire ed ammazzare qualcuno, o farlo a pezzetti. Non abbiamo mai detto niente del genere. E' solo la mente della gente che inventa queste storie. Stavo facendo un'intervista a Londra con un tipo per un magazine che si chiama "Fear", specializzato in horror, e mi faceva delle domande sulla violenza, se io incitavo alla violenza contro le donne! Io gli ho risposto che noi non abbiamo mai incitato a nulla, contro nessuno. Non abbiamo mai invitato a fare nulla che andasse contro la volonta' di qualcuno. Infatti "Buried dreams" non parlava di un uomo, ma di una donna. Era esattamente l'opposto di cio' che lui stava dicendo. Era la storia di questa donna del sedicesimo secolo. Era lei che faceva quelle cose, non un uomo. Non che gli uomini siano incapaci di commettere crimini contro le persone! E' la mente della gente che e' condizionata a pensarla cosi'. E' come "The act", la gente ha pensato che io stessi esaltando qualche tipo di pedofilia! E non ha niente a che vedere con questo. Ha piu' a che fare con Thelema, e l'idea che l'amore sia una cosa dai forti connotati emozionali. Ho usato simbolismo e analogie nei testi, cosi' un coltello che penetra un'arteria e' solo un simbolo. Non un coltello reale, non un pezzo di metallo appuntito, e' una sensazione di penetrazione. Niente a che fare con coltelli conficcati nella gente, cosi' gliel'ho spiegato. E' solo il modo in cui la gente interpreta le cose. Come "The act", ancora, ho un articolo che parla di alcuni ragazzini di otto anni che hanno stuprato un donna di sessanta anni. Non e' sempre la persona piu' adulta che stupra la piu' giovane. C'e' sempre il contrario di tutto, non tutto e' esattamente come sembra. Non ci sono certezze. Esiste sempre l'inverso, qualcosa di diverso, qualcosa che e' andato storto.

Pensi che la simbiosi Uomo-macchina sara' una relazione sempre benefica per l'umanita' o vedi prevalere l'incertezza?
Be', penso che come ogni cosa ci siano dei pro e dei contro. E' un sistema in via di cambiamento, stiamo costantemente scambiando una cosa con un'altra, e nel processo perdiamo qualcosa ed acquisiamo qualcos'altro. Se ci pensi, e' sempre successo, anche in passato. Usando la tecnologia in qualche misura neghiamo alcune delle capacita' che avevamo. A volte sara' benefico, altre volte deleterio. Non c'e' un modo per risolvere la questione, o forse nel futuro, non so.

Quanto e' lontano il "Final program"?
The final program? Be', stanno lavorando su macchinari che possono progettare sistemi. Il problema e' euristico ed il modo in cui la mente lavora e' molto complesso. E' semplice per noi in quanto per noi e' automatico pensare secondo questi schemi. Noi pensiamo per paradossi e non attraverso idee "non-assiomatiche", nel senso che, non sono idee in serie. Non e' come una cosa, poi un'altra, in una linea retta. Sono molte le connessioni effettuate simultaneamente. Noi non abbiamo problemi nel fare questo, e' automatico. E'il modo in cui siamo fatti. Se pensi al modo in cui tu applichi tutto questo, come lo comprendi, questa diventa la cosa interessante. Questa e' la chiave. Sembra molto semplice, e lo e', ma effettivamente, da dove parti? Questo si e' verificato molti anni fa quando gli studi sull'intelligenza artificiale hanno stimolato questo tipo di riflessioni, macchine pensanti, e meccanismo dei pensieri. Gente come Turing ha studiato come l'elaborazione dati poteva condurre a questo, ma poi fu tutto abbandonato, perche' non funziona cosi'. Non e' solo un problema di disponibilita' di informazioni. Lo e' fino ad un certo punto, il metodo che si usa ora e' efficace, ma non aiuta in campi quali la creativita'. Cosi' come in un sistema che salta dei passaggi e trova scorciatoie attraverso l'intuito e i sentimenti. Si possono pensare cose assolutamente fuori di testa che poi pero' funzionano. Le macchine non pensano in questo modo. Quando succedera' le cose diventeranno molto interessanti. Ci sono queste connessioni neurali (neural networks) che apprendono attraverso la memorizzazione, costruendo la memoria residua con informazioni e connessioni, e cominciano a creare nuove connessioni, questo e' interessante. Cominciano a pensare e mettere insieme la cose, creando realmente da sole. E' difficile dire quanto siamo lontani. Sembra sempre di essere lontani mille anni, ma tra dieci anni non sara' piu' tanto lontano. E' come la fantascienza. La gente pensava che certe cose fossero impossibili e ora sono realtà'. Suppongo che qualsiasi cosa si possa immaginare, un giorno potrebbe esistere. Puoi anche dare esistenza alle cose, attraverso la sola immaginazione. Come la Risonanza morfica (Morphic Resonance), qualcuno pensa qualcosa ed altre persone cominciano a pensarla. Una volta che la coscienza si e' occupata di un'idea allora molte persone avranno quell'idea, e allora queste idee diventano possibilita'...

Intervista: *Paul Toohill*
Traduzione dall'inglese all'italiano: *Francesca Bianchi*
Fotografie: *Paul Toohill*

Virtual age: l'attesa del tangibile extrareale

Da ciò che posso rammentare della mia infanzia, una cosa non ho dimenticato: le favole.
Non che le ricordi a memoria tutte, ma a distanza di tanto tempo penso a quei racconti come ad una forma di fuga dal reale, l'ingresso nelle paure e desideri innocuamente raccontate da mia madre, l'inconsapevole ed istintivo desiderio di toccare la fantasia mano nella mano a qualcuno sempre pronto a rassicurarti. Mi sembra normale pensare che una certa forma di abbandono del concetto di realtà ci sia stata culturalmente suggerita e a lungo proposta, fino a quando iniziare a vivere il reale non ci ha dato dei parametri che distinguevano questi due concetti, che giorno dopo giorno si rivelavano così distanti tra loro. Maturando, è la realtà ad avere la meglio sulla fantasia, che improvvisamente diventa un lontano ricordo da mettere in soffitta e rispolverare con discrezione una volta ogni tanto. Crescendo queste escursioni nella immaginazione diventano per alcuni un'esigenza praticamente fisica, una consapevole voglia di fuga dal cosidetto normale con l'ausilio di droghe di cui però sappiamo i tristi effetti. Penso che per molti che decidono di intraprendere queste esperienze, scatti una sottile regressione mentale in cui la voglia di toccare la fantasia, si manifesta sotto questa forma autodistruttiva nella quale però a differenza delle favole di quando eri bambino, non si trova nessuno a rassicurarti, restando spesso prigionieri di processi chimici fisicamente irreparabili. La tecnologia si è spinta in quest'ultimo periodo, dove forse solo la fantasia era potuta arrivare, e il momento in cui le esperienze extrareali potranno essere vissute senza manovrare dall'interno le nostre cellule sono ormai prossime, la Realtà Virtuale ci farà entrare nei sogni mantenendo il pieno controllo della situazione senza riscontri fisicamente tossici, sperando che qualcuno non si adoperi per provare il contrario. Se da una parte l'uso di droghe è pericoloso a causa dell'enorme tossicità, dall'altra dobbiamo constatare che spesso è stata la password per processi evolutivi specie in campo artistico, come LSD che negli anni sessanta diede il via al sound Psichedelico, questo per far notare che l'evasione mentale spesso porta a risultati positivi anche se fino ad ora devastanti fisicamente. Quanti di noi indicherebbero come un tossico, uno scienziato che rivela di aver scoperto la cura del tumore sotto l'effetto di una droga? Sò che si tratta di un paragone estremo, ma voglio dire che il nostro cervello è inesplorato più dell'universo e che sotto stimoli particolari può riservarci sorprese incredibili. Fino ad oggi abbiamo pericolosamente sondato il terreno a spese di alcuni pionieri che testimoniano come può essere produttivo e allo stesso tempo pericoloso stimolare la nostra psiche, ma se ciò potrà avvenire senza rischi con l'aiuto della tecnologia, credo che l'intera specie umana potrà trarne enormi vantaggi.

Virtual Age è il desiderio di vivere spazi inesistenti in modo innocuo, immaginando che questo possa possa aprire quelle parti mentali positive, condizionate da arcaici concetti percettivi che rendono il presente così crudo. Immaginiamo di stimolare la mente in modo da aprire la porta che ci dia la possibilità di distinguere le reazioni comportamentali in base alla negatività superflua e necessaria. non ci sarà difficile immaginare il nostro pianeta privo di guerre e conflitti sociali (negativita' superflua), senza abbandonare la consapevolezza che gettarsi dal quinto piano di un palazzo possa essere letale (negatività necessaria). I principi di prepotenza a cui siamo arcaicamente legati verrebbero a mancare, e questo non sò a quanti possa andar bene; anzi sicuramente toccherebbe troppi interessi, gli stessi che su questi concetti si reggono, hanno fondato la loro politica e parlano di tecnologia come demone da combattere, per timore che l'utenza possa usarla in modo da minare regole palesemente marce che metterebbero in discussione ciò che hanno sempre predicato come giusto, unico e vero.
Ma è stata accesa una miccia impossibile da spegnere, che ci sta portando verso un nuovo illuminismo telematico, useremo la tecnologia per arricchire il nostro parere, moltiplicare gli incontri, creare idee libere di esistere ed essere espresse, attuate, usate da tutti per sviluppare un pensiero degno della nostra specie, viaggeremo nei sogni ridisegnando la mappa reale così fortemente distorta dal negativo.

suoni futuri

recensioni

Various Artists
Apollo compilation
Apollo

Attivissima etichetta che nasce come progetto parallelo alla sorella maggiore R&S, per cercare atmosfere più morbide e ricercate. Questa è una bellissima raccolta di brani dal clima stellato e galleggiante, tra i nomi più interessanti spicca senz'altro quello dei Model 500, Aphex Twin, David Morley e Kinetik con una particolare versione di Golden Girls. Ma il capolavoro di questa compilation è nel brano che apre il secondo disco di questo doppio, è realizzato da Atlantis e si intitola Paradise, non lo conoscevo e vi raccomando di ascoltarlo dall'inizio alla fine, vi stimolerà la fantasia rilassandovi. E' una collezione da non perdere.

3 Faces of Ambience
Morbid
Morbid Records

E' un disco forse materialmente inballabile ma proprio per questo carico di fascino e atmosfera, in pieno stile Virtual Age. Le tracce sono tre, tutte molto particolari sia per scelta di suoni che per interpretazione ritmica. La parte sonora è strutturata in modo da dare ampio respiro ai tappeti emotivamente coinvolgenti, mentre per quanto riguarda la parte percussiva è molto essenziale e particolare. La produzione è Viennese e va inserita in un contesto di sperimentazioni sonore, tese a cercare qualche cosa di diverso nelle interpretazioni di musica strumentale in questo momento molto attive, grazie anche ai legami naturali che l'house music ha trovato con la musica elettronica.

The Black Dog
Temple Of Trasparent Balls
General

Black Dog si è ormai ritagliato una parte importante all'interno del panorama sperimentale/elettronico Inglese, tale risultato è confermato dalla richiesta dei suoi particolarissimi prodotti seguiti da un pubblico esigente e alla ricerca di suoni nuovi, aspettative che nei suoi lavori sono sempre ampiamente ripagate. Questo ultimo LP doppio è come sempre molto particolare dal punto d'ascolto ritmico, mentre i suoni sembrano più normali e addolciti, il brano secondo me più riuscito è Coast II in cui troviamo una base di buon impatto. Di questo pezzo esiste anche un mix che qui da noi è arrivato con il contagocce, ma vale sicuramente di più avere per intero l'ultima fatica di questo artista.

Space Time Continuum
Fluorescence
W.L.

E' un disco in cui troviamo quattro tracce a dir poco splendide, e un centrino adesivo catarinfrangente che con la luce addosso dà un effetto molto suggestivo. Il mio brano preferito è quello che apre il lato in cui sono stampate le informazioni, non si tratta di nulla di ballabile ma bensì di accordi sonori qualitativamente superiori alla media, è new age in grande stile. Per chi invece cerca comunque la versione più ballabile vi segnalo la seconda del lato opposto in cui la cassa è ben esposta ed amalgamata al resto dei suoni sempre molto eleganti e raffinati. Le altre due tracce sono altrettanto belle anche se non sono ballabili come quest'ultima. E' un promo copy americano quello attualmente in giro che vi invito a cercare e comprare, anche perchè magari non arriva neanche più ed è un disco da non lasciarsi sfuggire.

Aphroead
Thee Lite
Bush

Vi segnalo questa produzione americana che viene stampata in Inghilterra per la Bush. Le tracce sono due e rispecchiano l'attuale sound di Chicago, città dalla quale proviene questo lavoro che nella side A viene lavorato in modo ipnotico e ficcante, l'utilizzo di alcuni suoni ricorda alcune soluzioni utilizzate qualche anno fà da Robert Armani, senza però voler togliere nulla all'originalità del risultato finale. Nella side B la ritmica si fà più chiara e quindi più ballabile senza banalizzare il pezzo, gli ingredienti sonori arrivano dopo molto tempo ed entrano discretamente, rendendo tutto positivamente omogeneo. E' un buon disco da avere.

Alaska
Lost In Alaska
Fnac/Baseroom

La produzione di questo disco è francese ma anche questo esce prima in Inghilterra con il vinile di colore blù, la cosa è inusuale se pensiamo che la produzione è curata da Laurent Garnier che con i suoi lavori ci ha fatto conoscere e apprezzare il panorama underground transalpino, fino allo scorso anno quasi sconosciuto. E' un lavoro proposto in tre versioni, la prima è quella secondo me più bella dove il synth si amalgama bene alla ritmica essenziale e ai suoni tipicamente ambient, le altre due versioni si fanno più veloci diventando quindi maggiormente ballabili, ma perdendo un po' di magia. Comunque teniamo d'occhio il panorama musicale francese, che sono sicuro ci regalerà in futuro molte interessanti sorprese.

Mark G!
Forest
Revolving

All'insegna del più classico acid sound, questo disco bussa alle nostre orecchie che si rituffano sempre molto volentieri in questo storico genere, che sembra stia ritornando prepotentemente in pista. Questo EP però nasce in California per mano di Mark G, il quale usa volentieri le percussioni unite al suono di Bass-Line e qualche accenno di synth, fusione che raggiunge il risultato maggiore nel brano Forest. Il pezzo non ha tappeti cosmici ad allentare la tensione prodotta dal Bass-Line, il che me lo fà classificare nella famiglia degli adrenalinici fatti con classe, gli altri tre pezzi possono essere interessanti ma non eccezzionali.

The Bionaut
Frugivor
Digitrax

Originale produzione belga che confeziona questo lavoro in maniera quanto meno singolare, infatti la stampa è fatta nel vecchio formato a 45 giri in quattro mini dischi dai colori differenti, il tutto venduto dentro una busta solidamente usata per vendere la frutta... il risultato è leggendario! La qualità di suono è identica ai normali dischi mix grandi mentre il genere musicale è splendido, si tratta di piccoli capolavori dai suoni morbidi, eleganti e molto curati che rendono questo lavoro veramente unico, da cercare e collezionare perchè si tratta di una rarità stampata in sole 400 copie alla fine del mese di settembre. Non dimentichiamo la produzione curata da The Bionaut, che prima di quest'estate ci aveva deliziato il cervello con altre produzioni imperdibili.

charts

NEURAL

AMORPHOUS ANDROGYNOUS - Tales Of Ephidrina
(EBV/Quigley)

BABY B. - Virtual Sound Experiments Phase 1
(Up Ground Records)

SANDOZ - Dark Continent
(Touch)

PLANET LOVE - Experience
(Disturbance)

B12 - Electro Soma
(Warp)

DREAMFISH - Dreamfish
(Rising High)

SPEEDY J - Ginger
(Warp)

BIOSPHERE - Microgravity
(Apollo)

SUN ELECTRIC - Natural Energy
(R&S)

JEAN MICHEL JARRE - Chronologie
(Polydor)

SABOTAGE

AUTOPSIA - The Silence Of The Lamb
(Hypnobeat)

DIVE - Concrete Jungle
(Minus Habens Records)

DEUTSCH NEPAL - Deflagration Of Hell
(Staalplaat)

ACTUS - A Way To The Empire Of Strenght And Order
(Novum Organum Europe)

MUSLIMGAUZE - Vote Hezbollah
(Soleilmoon Recordings)

JOUISSANCE - Infernal Nebula
(Minus Habens Records)

PHALLUS DEI - Cyberflesh
(Paragoric)

CALVA Y NADA - Monologe Eines Baumes
(Hyperium)

FULL DYNAMIC RANGE - Lost Generation
(Minus Habens Records)

EXQUISITE CORPSE - Inner Light
(KK Records)

HARD TRACKS

VARIOUS ARTISTS - The Sound Of Rotterdam II
(Rotterdam Records)

VARIOUS ARTISTS - Frankfurt Trax vol. IV
(P.C.P.)

THE DIRECTOR - Rougher & Tougher
(Rave Records)

GANGSTATRAX - Final Chapter
(Killout)

VARIOUS ARTISTS - Outer Space Communications vol.1
(Disturbance)

VARIOUS ARTISTS - The Ruffneck Collection vol.1
(Ruffneck)

SIGMA 909 - Power Of XTC
(Knor)

NASTY DJANGO - King Of Frankfurt
(Dance Ecstasy 2001)

DOOMSUPPORTERS - EP
(Cold Rush)

FUCKINGHOSTILE - EP
(Special Corp.)

VIRTUAL AGE

SABRES OF PARADISE - Sabresonic
(Warp)

SANDOZ - Digital Lifeforms
(Touch)

CJ BOLLAND - Live At Universe
(Apollo)

THE BLACK DOG - Temple Of Transparent Balls
(General)

VINYL BLAIR - Trancepotter
(Hard Hands)

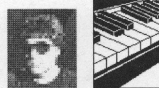
ONE DOVE - Breakdown
(Virgin)

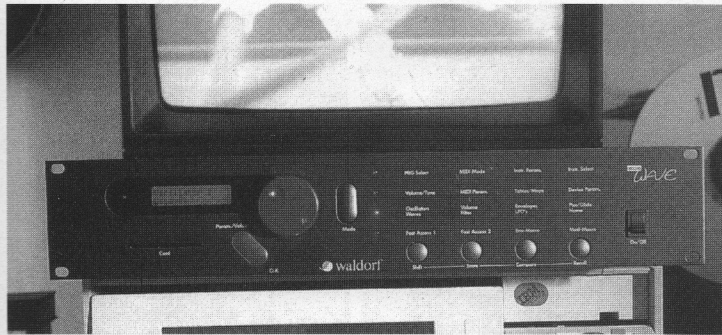
KEN ISHII - Perverse
(Apollo)

030 feat.: Dr MOTTE - Ki
(MFS)

THE GRID - Texas Cowboys
(Deconstruction/RCA)

ALASKA - Lost In Alaska
(Fnac/Baseroom)

suoni futuri

Microwave

Dalle ceneri del mitico P.P.G., nel 1989 nasce il Sinth modulo WALDORF Micro Wave, che segnerà il percorso della musica TECHNO e ...non solo.

Il Micro Wave è uno strumento musicale elettronico presente sul mercato internazionale ormai da tre anni e a differenza d'altri suoi "concorrenti' non è ancora uscito dal catalogo ne è stato sostituito da altri modelli: perchè!?...

OK!... sono qui per spiegarvi proprio questo.

Il suo colore è blue notte satinato, con un manopolone rosso e un display luminoso, "apparentemente" simile ad altri expander, la realtà è che non ha rivali nel suo genere, considerando innanzitutto che il Micro Wave è l'unico sintetizzatore esistente sul mercato con filtro analogico a quattro poli; identico allo storico Prophet 5. Lo strumento usa la tecnica di sintesi a wavetables (oltretutto copiata e ribattezzata sintesi vettoriale da qualcun'altro...) che consiste nella scelta di una delle 44 tavole di forme d'onda, quindi la riproduzione della stessa in modo statico o articolato.

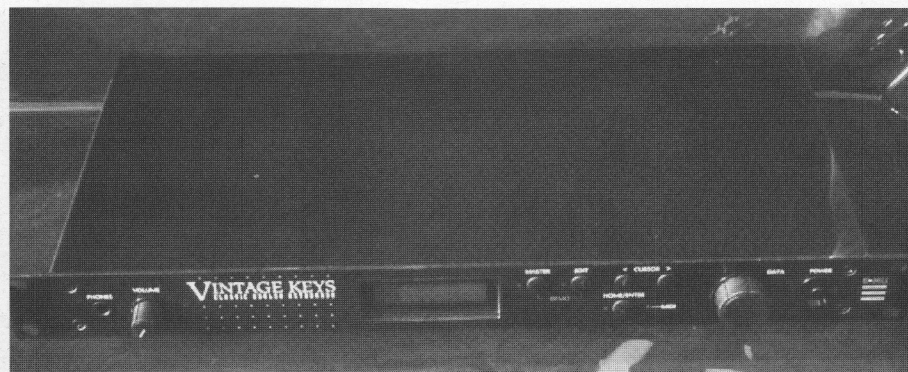
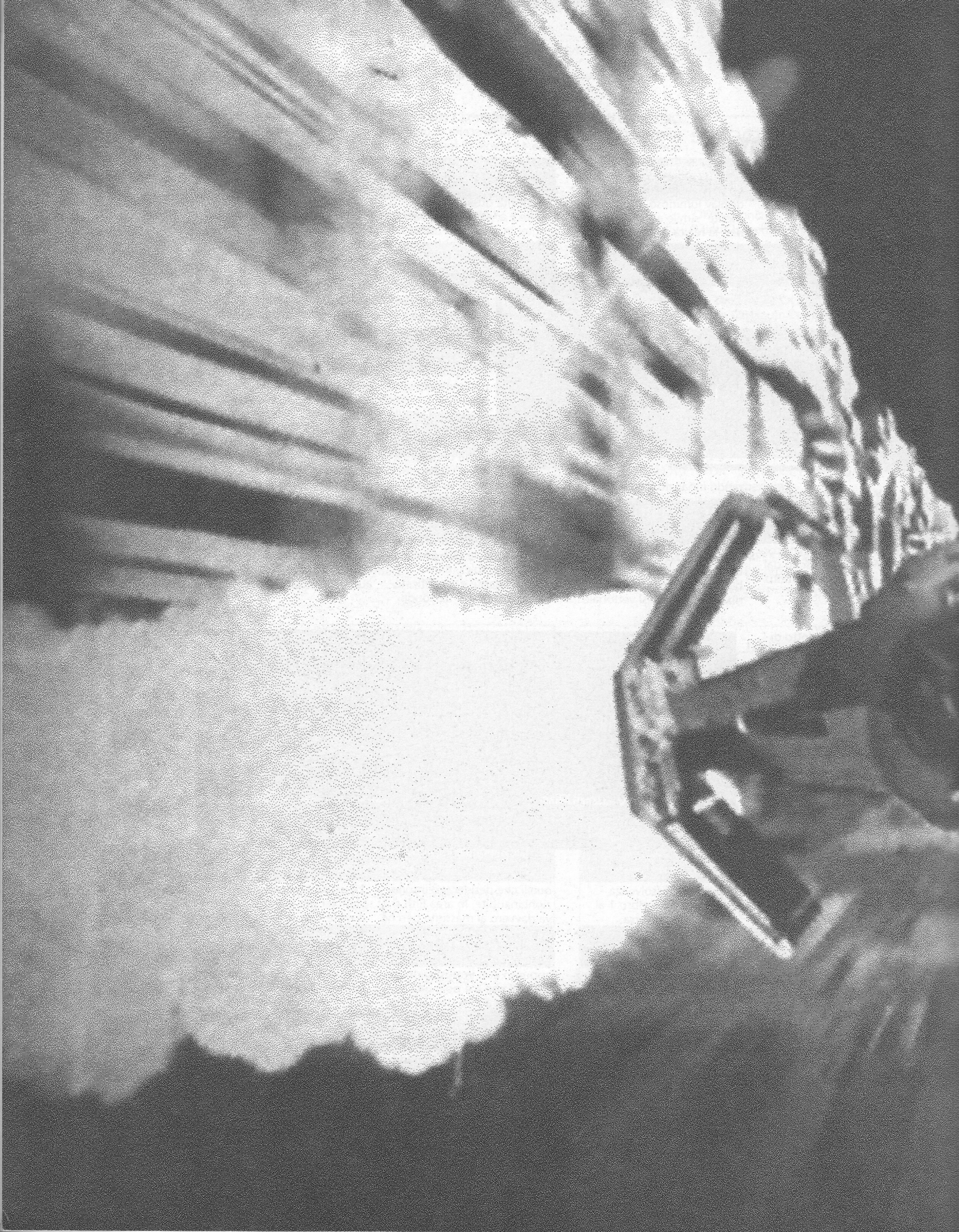
Le sonorità ottenibili sono infinite e a volte quasi mai sentite; in certi casi l'utilizzo corretto del wavetable consente di ottenere un suono come fosse stato filtrato da un processore di segnale; ad esempio un flanger, un phazer, un delay, un equalizzatore parametrico, ecc...

In altri casi simula la presenza di un filtro passa alti o passa banda, quest'ultimi venivano montati su vecchi sintetizzatori monofonici per ottenere sonorità particolarmente taglienti.

La struttura della macchina è molto semplice: due oscillatori con wavetables, filtro automodulante e amplificatore d'uscita. Questi tre fondamentali elementi vengono liberamente gestiti da tre generatori d'inviluppo e da due LFO. Al di là dei dati tecnici, lo strumento è di una malleabilità unica, le timbriche ottenute sono quelle prettamente analogiche come i suoni delle macchine Moog, Arp, Prophet, Chroma, utilizzati e ricercati anche per la produzione di musica techno.

Altre sonorità possibili e completamente opposte alle precedenti sono di tipo FM, timbriche metalliche molto precise, percussive, pizzicati, corde metalliche, ecc...

Non parliamo dei bassi potenti, ricercati e unici che gli altri sinth non rescono a riprodurre. Per mia esperienza personale, dato che ci sto lavorando da tre anni posso garantirvi che ancora oggi ottengo sonorità sempre nuove. Molto presto la Sound Wave commercilaizzerà una card 'Professional' contenente il meglio delle sonorità del Micro Wave, che verranno riprodotte in una demo audio-cassetta su richiesta.

Cos'ha questo scatalotto di tanto magico? E' molto semplice: una valanga di strumenti introvabili, digitalmente campionati e residenti negli 8MB di memoria, pronti a suonare ad ogni costo desiderio. Il Vintage Keys è un rack generatore a 32 voci con multitimbricità a 16 parti e possiede 249 gamme d'onda e 384 suoni pronti. La sua struttura segue lo schema di 2 suoni, 2 filtri, 2 oscillatori a bassa frequenza e 2 inviluppi per ciascuna vove. Fra le numerose possibilità del Vintage Keys, abbiamo un'accordatura rigorosa e la facoltà di suonare gli strumenti in modo inverso, decidendo il punto d'inizio del campione sonoro. I due timbri di ciascun strumento possono venire scissi, decidendone durata, intensità dell'effetto e la direzionalità tramite azione dinamica, quindi una dissolvenza incrociata dal timbro 1 al timbro 2 e viceversa.

Il solismo, corposo e potente, può essere eseguito in 2 modo diversi: wind e synth; entrambi sono di una pienezza senza compromessi. Il portamento poi (pensate al Minimoog) è grandioso ed è impostabile su ben 127 passi diversi, onde soddisfare qualsiasi tipo di esigenza: portamento solo e portamento polifonico!! Vi sono inoltre ben 4 sistemi di intonazione, più un'area libera per tutti quelli che desiderano intonazioni inaudite. In area filtri si va davvero al massimo perchè il Vintage Keys ingloba un nuovo progetto di filtro in forma duplice per ogni filtro appunto con impostazioni sia a 2 poli che a 4 poli; una frequenza a 256 step ed una risonanza con 15 step riescono ottimamente a stravolgere il suono originale. Bene: dopo avervi detto che nel Vintage Keys si possono seguire ben 14 linee di modulazioni... anche contemporaneamente, che nel Vintage Keys vi sono 12 uscite separate da inviare al mixer per le equalizzazioni dovute, che le locazioni libere di memoria sono 256 dove potete mettere 256 suoni elaborati da voi, non posso altro dirvi che gli strumenti introvabili ci sono proprio tutti (Hammond, Moog, Prophet, Waldorf, Roland SH, ARP 2600,...) ma ci sono anche centinaia di suoni nuovissimi, di effetti speciali. Probabilmente il Vintage Keys è lo strumento dell'anno.

fantascienza

Agrippa
(un libro dei morti)

testo di William Gibson
Graffiti di Dennis Ashbaugh
1992 Kevin Begos editore

Hackerato e sprotetto da Templar (Rosehammer & Pseudophred)

Introduzione di Templar

Quando ho saputo di un libro elettronico di William Gibson... sigillato in un sinistro tomo di codice genetico che si sporca al tatto... che è chiuso ermeticamente e si autodistrugge dopo una lettura... al costo di 1500 dollari... ho capito che si trattava di una sfida, che non sarebbe passata inosservata. Come il recente mormorio su Internet mostra, come pure i molti evidenti tentativi di hackeraggio - manomettere il file... e le linee di trasmissione... é l'ultimo vello d'oro, se volete della comunità degli hackers. Qui di seguito vi presento vi presento, facendo le mie scuse a William Gibson, il testo completo di Agrippa. Naturalmente, non comprende i meravigliosi graffiti, e perciò vi raccomando vivamente di acquistare il testo originale (una versione più economica é ora disponibile per 500 dollari). Divertitevi ! E non vi diròò come l'ho fatto. Giammai.

Ho esitato
prima di sciogliere il nastro
che teneva insieme questo libro.

Un libro nero:
albums
CA. AGRIPPA
ordine fuori dei fogli
secondo la lettera e il nome

Un album Kodak di carta scura
corrosa dal tempo

Il laccio che ha legato
é stato disfatto dagli anni
e dalla temperatura secca dei bauli
come i lacci delle scarpe di una signora dai tempi della I guerra mondiale
gli anelli metallici
corrosi dall'ossigeno
fino a che non sono simili a cenere di sigaretta

Dentro la copertina ha scritto qualcosa in morbida grafite
ora illegibile
poi il suo nome
W. F. Gibson Jr.
e qualcosa, virgola,
1924

Poi ha incollato le sue foto Kodak
e ha scritto sotto ognuna di loro
con un pastello bianco:
'la segheria di papà, agosto 1919.'

Una capanna dal tetto piatto
(che si staglia) contro la cresta di una montagna
in primo piano ci sono assi lavorate e scarti di segatura
deve aver odorato la pece, ad agosto
il dolce e caldo tanfo
della sega elettrica
tagliando in diecine

La prossima é di Moko, lo spaniel,
"Moko 1919"
é in posa su una piccola panchina o tavolo
davanti ad un albero nel cortile
il suo pelo é lucido
l'erba ha bisogno di essere falciata
al di là dell'albero,
nell'inquietante chiarezza della Kodak,
ci sono le scale della casa estiva[1] di Wheeling,
nel West Virginia
qualcuno ha lasciato una scala di legno fuori

'Zia Fran e (oscurato)'
sebbene non ci sia, questo signore,
ha una fibbia a forma di 'G'
un risvolto di origine massonica
un originale matita con mina
una penna stilografica
e i fiori dietro cui posano così fermi
sono piantati in una sezione (in) verticale
del tubo della fognatura di cemento bianco.

Papà aveva su un cavallo che di chiamava Dixie
'Ford su Dixie 1917'
una coperta da sella segnata da una sola stella
pantaloni di fustagno
una sella western
e un berretto di panno
orgoglioso e felice
come ogni ragazzo potrebbe essere

'Arthur e Ford a pesca 1919'
scattata da un adulto
(si capisce dalla mano ferma
che 'cattura' i fiori selvatici
le ombre sui loro larghi cappelli di paglia
i riflessi di una staccionata)
che sta in piedi di fronte a loro
sull'altra riva del laghetto
in mezzo agli snakedoctors[2] e al fango
con la Kodak in mano
Ford sr.?

E ancora 'Mamma luglio, 1919'
passeggia accanto al laghetto
con scarpe bianche 'da città',
la borsa sistemata dietro di lei,
mentre o Ford o Arthur, ancora con il cappello di paglia
si avvicina ad una decappottabile coperta.

'Mamma e la signora Graham all'allevamento di pesci 1919'
sono sedute su di un grazioso archetto di cemento.

'Arthur su Dixie', ancora 1919,
piuttosto a disagio.
Sul tetto dietro il fienile, dietro di lui,
si riesce a vedere questo segno misterioso
H.V.J.M. [?]

'Lo stabilimento di papà 1919',
mio nonno, maestoso, tra un ammasso di legname tagliato,
(potrebbe facilmente essere il segno
di qualche demolizione recente) e
le maniche di cotone arrotolate
fino al gomito,
a strisce, con una fascetta bianca
per l'attaccatura del colletto.
Dietro di lui una montagna di segatura
alta circa 30 piedi.
(come si sente cadere
o il suo odore di bagnato).

II
Il meccanismo: latta nera stampata
finta pelle su cartone, frammenti di legno di bosso,
un obiettivo
l'otturatore cade
per sempre
dividendo questo da quello.

Ora nelle camere da letto dagli alti soffitti,
libere e vuote,
nei cassetti inferiori dei comò impiallacciati[3]
nella fredda e chimica oscurità, incurvatura commemorativa
montaggi dei morti della patria della prima guerra mondiale,
proprio come ho scoperto io stesso
un'altra estate in un baule in soffitta
e sotto il più bel tesoro di ogni ragazzo
di veri proiettili ossidati
reali frammenti di guerra
ma anche
il meccanismo
stesso.

La brunita estremità delle armi da fuoco
é un processo, controllato, originato dalla comune
ruggine, ma lì
sotto una patina così rara e fuori dal comune
intoccata per molti anni
fino a che non l'ho presa
e scendendo, incantato, giù per le scale non verniciate,
nell'ingresso, dove, lo giuro
non sentii mai il primo colpo.

La pallottola rivestita di rame, recuperata, nella stanza da bagno
dal cartone cilindrico
di 'sale di Morton'
non era intaccata
tranne per i poco lucenti segni di terra
e le rigature,
così bollente, quieta energia,
mi ferì la mano.

La pistola giaceva sul tappeto polveroso.
Ebbi nuovamente paura e la sollevai con cura
ché il secondo colpo, neanche questo udito,
scalfì la balaustra in legno e risvegliò
uno strano e leggero odore di alburno antico
in un raggio di sole polveroso.
Del tutto solo
nella consapevolezza del meccanismo.
Come la prima volta che baci una donna.

III
'Ice George a Wheeling[4]
1917'
Un ponte in ferro in lontananza
oltre esso una città.
Alberghi dove i ruffiani svolgono i loro affari
sui marciapiedi di un mondo perduto.
Ma il primo piano é messo a fuoco,
quest'angolo di 'gotico' di falegname
questi cortili sul punto di congelare.

'Battello a vapore sul fiume Ohio'

---

[1] 'summer' abbreviazione di summer-house (casa estiva)

[2] uccelli acquatici del genere Anhinga che vivono nelle paludi della costa meridionale degli Stati Uniti

[3] complesso di operazioni con cui si ricopre di un sottile foglio di legno pregiato un legno di scarso valore o di brutto aspetto

[4] città degli Stati Uniti nella Virginia occidentale

il suo fiume fetido e scuro
il suo anno sconosciuto
oltre esso sull'altra riva
disseminata di fabbriche.

'La nostra casa a Wytheville settembre 1921'
sono scesi da Wheeling e mio padre indossa i suoi
vestiti da città. La main street non é lastricata
e un lampione elettrico é sospeso nel fotogramma,
puntato sulla traccia di polvere su un filo allentato,
facendo pensare al modo in cui un forte vento potrebbe
sollevarlo,
le ombre che potrebbe creare.

La casa è monotona, poco attraente, rivestita di stucco,
non tipica del paese. Mio nonno che vendeva forniture
agli imprenditori, era aperto ai materiali moderni,
che usava con l'entusiasmo di un grossista. Nel 1921
sostutuì la zona di mattoni del marciapiede di
fronte a casa sua con l'ampia e levigata lastra
di cemento colato, firmando questa miglioria con
uno svolazzo "W.F. Gibson 1921". Credeva nel
cemento e nel compensato particolarmente.
Settanta anni dopo, la sua firma si nota ancora,
la lastra oscillante, perfettamente livellata e
senza fascino tra i tratti di muschio dell'armonioso
e irregolare mattone che provò gli zoccoli di ferro
dei cavalli yankee.

"Mamma gennaio 1922" è uscita per spazzare
il cemento con la scopa. I suoi stivali sono
allacciati con bottoni che richiedono uno strumento speciale.

Di nuovo Ice Gorge, l'Ohio, 1917. Il meccanismo
si chiude.
Un thorn clipping[5] offre una Desoto Firedom del 1957,
una Sedan 4 porte, una radio Torqueflite, radiatore,
sterzo e freni, nuovi pneumatici W.S.W. rinforzati.
Un proprietario. 1595 dollari.

IV
Lo fece al tempo della radio Torqueflite
ma non molto è passato, e mai in quella città.
Quella era miniera da conoscere, la main street
fiancheggiata dal rocket 88,
il negozio da due soldi pavimentato con assi di legno,
crostate incellofanate nel soda shop,
e il mistero non svelato, l'altra cosa,
intuita dal cigolio di un'insegna dopo mezzanotte
quando nessun altro era lì.

Nella fine polvere di talco sotto la piattaforma
di Norfolk & Western[6]
giacciono pennies[7] indiani indisturbati
sin dall'alba dell'uomo.

Nelle banche e nei tribunali, un tempo fossilizzato
trionfava, secoli calcarei.

Quando andai a Toronto, di leva,
il mio 'local board' era lì nella main street,
sopra un negozio che comprava e vendeva pistole.
Una volta trattai con quell'uomo una Derringer
per una Walther P38[8].
Le pistole erano in vetrina
dietro una persiana avvolgibile color ambra
come occhiali da sole.
Avevo 17 anni, più o meno, ma in ogni caso penso
che bastasse essere un ragazzo bianco.
Tirai argilla e corsi
dieci dollari per una 9 mm[10]
con essa, così consumata,
difficilmente riuscivi a spingere il grilletto.
Annoiato, provai a sparare
in un fiume lontano ma
uno di loro tornò indietro
dirottato da una roccia
tagliando ramoscelli da un noce
due piedi oltre la mia testa
cosicche ricordassi il meccanismo.

V
Alla fermata notturna degli autobus
vendevano uova strapazzate ai soldati a cavallo
i lunghi e sottili coltelli a serramanico chiamati fruitknives[11]
che erano affetta-meloni dal manico di madreperla
e rozze merci di legno verniciato
fatte in Giappone.

All'inizio ero mandato lì di notte
solo se la stecca di Camel di mamma finiva,
ma a poco a poco cominciai a considerare
la luce subacquea, lo strano odore "umano"
dovuto al lungo viaggio, gli stranieri
provenienti da Port Authority
diretti a Nashville, Memphis, Miami.
A volte lo sceriffo li guardava scendere
certo che sarebbero risaliti.
Quando la colorata toiletta
non era più richiesta
aprivano con un colpo secco il blocco di calcestruzzo
e allargavano il portariviste
a nuove dimensioni.
Una fredda e fluorescente caverna di sogni,
che ormai puzzava vagamente di disinfettante,
forse come il puzzo delle paure vissute
di quegli altri innumerevoli neri,
muovendosi come sagome di ferro bollente
erano fatti così per ballare
o per non ballare
come la legge prescriveva.

Fu lì che mi distinsi come scrittore
avendo scoperto in quella nicchia
copie di certi giornali
esoterici e preziosi, e, sì,
riconobbi allora, completamente,
il patto firmato per sempre nel mio cuore
sebbene non sapessi come,
né l'avessi mai saputo.

Tornando a casa,
attraverso le strade immobili
così tranquille che potevo sentire i timer dei semafori un isolato dopo:
il meccanismo.
Nessun altro, solo il silenzio
che si diffondeva
fino a dove i lunghi cappelli gemevano
sull'autostrada
Le loro vaste e brute anime bisognose.

VI
Lì deve esserci stata un'ultima vera volta
vidi la stazione ma non ricordo
ricordo la dura pelle di cavallo
a Tucson, regalo di un ragazzo di nome Natkin
ricordo il freddo
ricordo il montgomery militare
che era perduto e l'uomo nero a Buffalo
che cercava di vendermi un bell'anello di diamanti
e nel coffee shop a Washington
avevo origliato i discorsi di un uomo
che indossava una cravatta nera
decorata con rose rosse
che io cerco da sempre.

Mi devono aver chiesto qualcosa
al confine
passai
in qualche modo
e dietro di me dondolava il portello di latta stampata
attraverso il cielo perfetto
ed io ero libero
di trovare me stesso
confuso nel mattone vittoriano
tra thè dolce con latte
e fumo di una sigaretta Black Cat
e marche di cioccolata sconosciute
e ragazze neanche americane con le frange tagliate
guardando giù da finestre alte e strette
la neve che si scioglieva
della città non sognata
e la grazia rivelata
del meccanismo,
nessun viaggio di andata e ritorno.

Si precipitarono alla stazione dei pullman
c'è un anello di catena lì
nessun autobus si ferma
e io sto attraversando Chiyoda-Ku
in un tifone
la fine pioggia orizzontale
ombrelli aperti nel respiro tempestoso del Pacifico
stasera le lanterne rosse sono fioche,
ridendo
nel meccanismo.

[5] 'thorn apple' una sorta di venditore ambulante

[6] marca di pistole

[7] moneta indiana

[8] marca di pistole

[10] calibro di arma da fuoco

[11] coltelli da frutta

traduzione: Linda Griseta

fantasciena

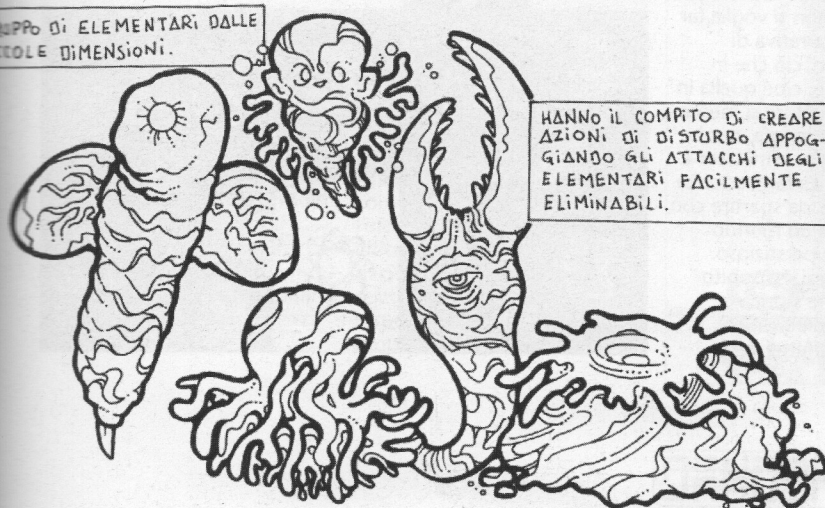
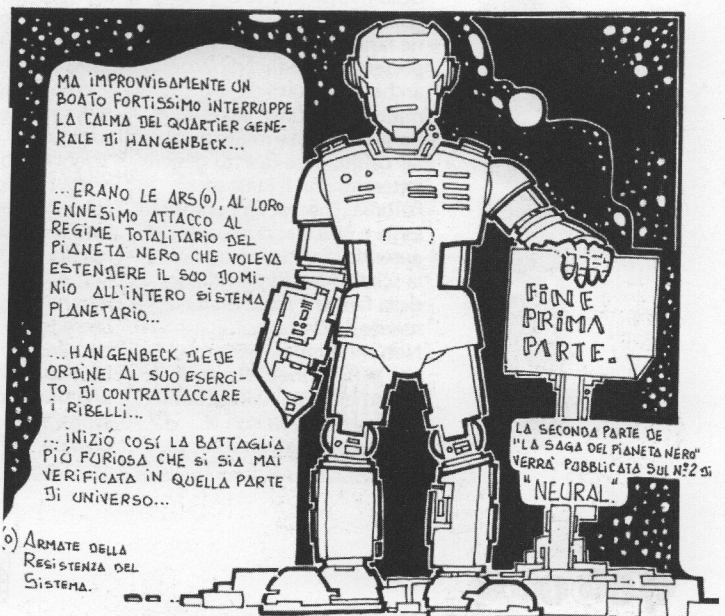
COLONNA PLANETARIA DI UN SISTEMA SCONOSCIUTO...

UN SISTEMA TRANQUILLO, PACIFICO, SE NON FOSSE PER LA PRESENZA DE...

HANGENBECK, CAPO DEI SERVIZI MILITARI DEL PIANETA NERO, DECISE, CON L'AIUTO DI UN'EQUIPE DI SCIENZIATI, DI CREARE UN ESERCITO DI SUPERCOMBATTENTI CAPACI DI RESISTERE A QUALSIASI TIPO DI ATTACCO.

MA L'ESPERIMENTO FALLÍ, GENERANDO UNA SERIE DI MOSTRI MUTANTI ASSETATI DI LINFA VITALE.

HANGENBECK, GRAZIE A DEI MECCANISMI ELETTRONICI CREATI DA JACOV, UN ESPERTO DI TECNOLOGIE D'AVANGUARDIA, RIUSCÍ AD AVERE IL CONTROLLO DELLE MENTI DEI MOSTRI, UTILIZZANDOLI POI PER LA CONQUISTA DEL PIANETA...

... STANZA DEL COMANDO DI HANGENBECK...
CHIAMATEMI JACOV... ... SUBITO !!!
COME PROSEGUONO GLI ESPERIMENTI GENETICI, JACOV?
BENE, MIO SIGNORE... MA VORREI CHE LEI STESSO VENISSE IN LABORATORIO PER RENDERSI CONTO DEI PROGRESSI EFFETTUATI...
... JACOV... ... UN CYBORG SENZA SCRUPOLI...
UN GENIO CRIMINALE CAPACE DI CONCEPIRE MOSTRI REPELLENTI COME QUELLI CHE SI PRESENTARONO ALLA VISTA DI HANGENBECK...
... QUESTO É UN MUTANTE NATO DALL'UNIONE GENETICA TRA UN FETO DI UN GRONX(o) E UN ANFIBIO DELLE PALUDI NERE...
... SBRANA LE SUE VITTIME E NE DIVORA GLI ORGANI INTERNI LACERANDONE, POI, CARNI E BULBI OCULARI.
AMMASSO MUSCOLARE VIVENTE DI PIÚ ELEMENTI GRONX. É L'ESEMPLARE MUTANTE PIÚ COMPLESSO A CAUSA DELLA SUA STRUTTURA ORGANICA INTERNA. OTTENUTO CON L'INTERSECAZIONE DI PIÚ DNA GRONX, INIETTATI, POI, IN UN SISTEMA CELLULARE DI UN FETO DI BRATOPO (o).
A CAUSA DELLA SUA INCONTROLLABILITÀ É RINCHIUSO IN UNA SPECIALE CELLA COSTRUITA IN MODO TALE DA POTERNE LIMITARE I MOVIMENTI.
AVVOLGE LE SUE VITTIME CON I TENTACOLI E, DOPO AVER SPACCATO LE OSSA CON LE SUE POTENTI MANDIBOLE LE INGLOBA NEL PROPRIO ORGANISMO.
(o) ABITANTE DEL PIANETA NERO.
(o) ANIMALE DA CORTILE.
GRUPPO DI ELEMENTARI DALLE PICCOLE DIMENSIONI.
HANNO IL COMPITO DI CREARE AZIONI DI DISTURBO APPOGGIANDO GLI ATTACCHI DEGLI ELEMENTARI FACILMENTE ELIMINABILI.
MA IMPROVVISAMENTE UN BOATO FORTISSIMO INTERRUPPE LA CALMA DEL QUARTIER GENERALE DI HANGENBECK...
... ERANO LE ARS(o), AL LORO ENNESIMO ATTACCO AL REGIME TOTALITARIO DEL PIANETA NERO CHE VOLEVA ESTENDERE IL SUO DOMINIO ALL'INTERO SISTEMA PLANETARIO...
... HANGENBECK DIEDE ORDINE AL SUO ESERCITO DI CONTRATTACCARE I RIBELLI...
... INIZIÓ COSÍ LA BATTAGLIA PIÚ FURIOSA CHE SI SIA MAI VERIFICATA IN QUELLA PARTE DI UNIVERSO...
FINE PRIMA PARTE.
LA SECONDA PARTE DE "LA SAGA DEL PIANETA NERO" VERRÁ PUBBLICATA SUL N.º 2 DI "NEURAL".
(o) ARMATE DELLA RESISTENZA DEL SISTEMA.

Antonio Scacco é il direttore editoriale di Future Shock, rivista di fantascienza.
Per maggiori informazioni:

Future Shock
c/o Scacco
via Papa Giovanni Paolo I, 6/M-A
70124 Bari

Scienza e fantascienza, fattori di umanizzazione

Se la fantascienza o 'science fiction', dopo più di un secolo e mezzo di esistenza e cioé dal Frankenstein di M. Shelley, patisce ancora sulla propria pelle una sorta di scandaloso e oltraggioso razzismo letterario, lo deve anche e soprattutto alla mancanza di una corretta definizione. Non mi sembrano, perciò né vecchie né sterili le polemiche che scaturiscono dal tentativo di stabilire il 'codice d'indentificazione' della fantascienza.
Penso che Jean Gattégno riesca a cogliere meglio di tanti altri la vera natura della fantascienza nel suo 'Saggio sulla fantascienza' (1973): "... l'errore di tutti gli storici della fantascienza é di dimenticare che non può esservi fantascienza (nemmeno se battezzata 'anticipazione fantascientifica') finché non vi sia scienza, e scienza applicata. Sono i progressi della tecnica e le infinite promesse delle scoperte in tutti i campi che rendono possibile la costruzione di modi 'altri', apparentemente 'fantastici' ma in realtà non del tutto inverosimili".
Prendendo spunto dalle affermazioni di Gattégno, la 'science fiction' si può definire una narrativa "scientifica" e non fantastica, perché essa affonda le sue radici nel cuore della rivoluzione scientifica galileiana e non nella tradizione fantastico-letteraria. La presenza nella fantascienza di archetipi fantastici e di materiali narrativi tradizionali non deve trarre in inganno e far confondere questo genere letterario con il fantastico, l'utopia, l'horror, la parapsicologia e così via: nelle opere di autentica fantascienza, non é la scienza a subire l'influsso della fantasia ma é esattamente il contrario.
Non mi sembra, pertanto, che la funzione della 'science fiction' sia quella di far familiarizzare i lettori con le scoperte e le invenzioni. La fantascienza non é divulgazione scientifica, né vuole scimmiottare la scienza ufficiale nel tentativo di anticipare il progresso scientifico. Secondo me, il ruolo della fantascienza non é quello conoscitivo, bensì quello sociale, cioé di accostare il lettore ai problemi suscitati dalla scienza: invadenza dei mass media, minaccia nucleare, catastrofe ecologica, sovrappopolazione e così via.
Né mi sembra fondata la tesi che vede nella 'science fiction' una specie di punto di confluenza tra la componente legata all'immaginario tecnologico. Secondo tale concezione, fantasia e scienza sarebbero una coppia geneticamente dicotomica, la cui unione si realizzerebbe per... un miracolo dell'arte. In realtà, come sosteneva il premio Nobel Peter B. Medawar, la scienza "... é un'avventura speculativa, una preconcezione immaginativa di ciò che potrebbe essere vero. É l'invenzione di un mondo possibile, o di una minuscola frazione di tale mondo. Il ragionamento scientifico é perciò a tutti i livelli una interazione tra due voci di pensiero (un dialogo a due voci, l'una immaginativa, l'altra critica)...". Non ha, perciò senso per la fantascienza, figlia del pensiero scientifico moderno, parlare in termini antinomici di una componente fantastica e di una componente tecnologica. A meno che non si voglia far passare per narrativa di 'science fiction' ciò che in realtà non lo é, cioé quella in cui con disinvoltura si mescolano scienza e magia, razzi e manici di scopa, armi laser e filtri magici... La fantascienza non ha niente da spartire con i resti fossili di un mondo barbarico e superstizioso. L'umanità, oggi, ha subito una mutazione storica o svolta antropologica; é passata, per effetto del pensiero baconiano e galileiano, dal mondo del pressapoco all'universo della precisione. É naturale che a un tale mutamento di sensibilità e di prospettiva s'accompagni una nuova letteratura: la fantascienza. Questo concetto che normalmente é accettato per il Medio Evo, il Rinascimento, l'Illuminismo, il Romanticismo, perché non lo si accetta anche per la nostra era scientifico-tecnologica?
Come la 'science fiction' non é divulgazione scientifica, così non è neanche profezia. Se tra le migliaia di ipotesi prospettate dalla fantascienza qualcuna si é realizzata, ciò é per pùro caso. La funzione più genuina della fantascienza, invece, é quella di ricucire lo strappo fra le due culture, quella umanistica e quella scientifica, strappo denunciato dallo scienziato inglese Charles P. Snow nel suo celebre saggio, 'Le due culture'. La fantascienza tende cioé più a costruire che a demolire, più ad umanizzare che a dissacrare, più a integrare che a dividere. Il suo contributo più sostanzioso non consiste tanto nella divulgazione di scoperte e invenzioni, quanto piuttosto nella integrazione umanizzante tra scienza e uomo, nella creazione cioé dell' 'umanesimo scientifico'.
Quest'ultimo concetto ha bisogno di un chiarimento. Prima dell'avvento della rivoluzione scientifica galileiana, l'uomo che, per la sua interpretazione dei fenomeni naturali, si serviva della conoscenza sensibile o ordinaria, aveva una concezione culturale unitaria, tutto gli sembrava ovvio e immutabile e nel mondo che lo circondava si sentiva come a casa propria. Ma con Galileo si ebbe una rottura brusca con il passato. L'uomo capì che l'interpretazione dell'universo non poteva più essere affidata all'istinto e all'immaginazione, ma ad una ricerca continua di tipo teoretico astratto.
La conseguenza fu il generale disorientamento, l'impressione che tutto stesse per

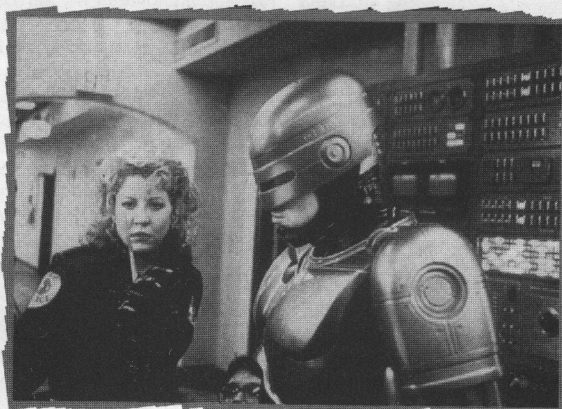
fantascienza

precipitare, che non restasse certezza alcuna. Di tale situazione é rimasta un'eco nei versi di John Donne: "E mette in dubbio la nuova filosofia - É tutto in pezzi, sparita ogni coesione - Ogni giusto rapporto e relazione". Tuttavia, se al suo sorgere la scienza moderna produsse un vero e proprio shock culturale, oggi che le scoperte scientifiche sono diventate familiari all'uomo, non si dovrebbe dire che la situazione di disorientamento si sia attenuata o addirittura sia scomparsa? Sfortunatamente, come tutti sanno, la risposta a questa domanda deve essere completamente negativa. Il motivo é ovvio. Più, infatti, la scienza continuava ad espandersi, più la conoscenza ordinaria per la comprensione dell'universo rivelava la sua inadeguatezza. Si é quindi largamente diffusa l'opinione che la scienza sia intrinsecamente nemica dell'umanesimo. Attualmente, tale opinione é ampiamente sostenuta non solo da chi non ha ricevuto un'educazione scientifica, ma anche da molti scienziati.
In realtà, come sostiene E. Cantore nel suo saggio, 'L'uomo scientifico. Il significato umanistico della scienza (1988)', la scienza é una forma di conoscenza, in particolare di conoscenza dell'uomo attraverso la realtà osservabile, e non farebbe che trarre ispirazione dal comando della divinità delfica: "nosce te ipsum". La scienza, dunque, ha tutte le carte in regola per entrare a far parte del processo dialettico di umanizzazione.
Per la fantascienza, é possibile giungere, nell'età della scienza e della tecnica, ad una visione umanistica della realtà? In un suo vecchio saggio, 'La fantascienza' (1962), Lino Aldani ha scritto: "Viviamo in un mondo dove la tecnica impera sovrana... e ci costringe tutti all'incomodo ruolo di apprendisti stregoni... La lettura di un romanzo di science-fiction ha il potere di riconciliarsi momentaneamente con gli oggetti in mezzo a cui viviamo estraniati... consente al lettore la riconquista di un mondo perduto".
Naturalmente, il contributo dell'umanesimo non é un dato riscontrabile in tutti i romanzi di fantascienza. Molta di questa narrativa, secondo la legge di Sturgeon, é spazzatura. Tuttavia, negli esempi migliori, il messaggio umanistico della 'science fiction' é ben evidente e coinvolgente. Ad esempio, l'idealismo dello scienziato é efficacemente simboleggiato da Shevek, il protagonista di 'I reietti dell'altro pianeta (The dispossed; an ambigous utopia, 1974) di Ursula K. LeGuin; il senso di accentuata sensibilità morale, che spinge l'indagatore delle leggi del mondo fisico a rischiare personalmente, come accade a Galileo, per difendere la validità delle proprie scoperte, é presente in 'Correnti dello spazio' (The currents of space, 1952) di Isaac Asimov; la tendenza, infine, della scienza a non fermarsi ai dati osservabili ma da questi a risalire alla sorgente ultima dell'intelligibilità del reale, in pieno accordo, dunque, con la metafisica e la religione, é ben evidenziata dal romanzo dell'astronomo Fred Hoyle 'La nuvola nera' (The black cloud, 1957).
C'é, tuttavia, qualche studioso che nega il contributo umanistico della fantascienza. Mi riferisco a Giovanni M. Bertin, il quale sostiene che la fantascienza "non comunica il senso della speranza, né stimola l'impegno etico... la sua tendenza prevalente é indubbiamente terroristica". Probabilmente, l'illustre pedagogista é stato messo fuori strada dai romanzi che appartengono al filone dell'utopia negativa, come '1984' (Nineteen Eighty-Four, 1949) di G. Orwell o 'Il mondo nuovo' (Brave new world, 1932) di A. Huxley.
Bisogna però ossevare che:
a) la fantascienza non é fatta esclusivamente di utopie negative;
b) il pessimismo dello scrittore antiutopico é metodico e non sistematico.
Ma le critiche di tal genere sono piuttosto isolate. In genere, studiosi e scrittori concordano sulla funzione educativa della 'science fiction', come é testimoniato dalle seguenti appassionate parole pronunciate da Robert A. Heinlein nel corso di una conferenza tenuta nel 1957 all'università di Chicago: "In senso generale, tutta la 'science fiction' prepara la gioventù a vivere e sopravvivere in un mondo di perenne mutamento, insegnando che il mondo cambia. Più in particolare, la 'science fiction' sottolinea il bisogno di libertà di pensiero, e l'ansia della conoscenza".

HYPERVIEW, visioni future presenterà due sezioni. La prima sarà occupata dalla critica dell'ultimo film di fantascienza uscito nelle sale. La seconda, invece, presenterà una retrospettiva dedicata a vecchie pellicole che occupano un posto d'onore nel panorama della cinematografia fantastica. Verranno ricordati film come Metropolis, Il pianeta proibito, 2001 Odissea nello spazio, Tron, ecc.

Robocop 3

ROBOCOP 3
(id., USA, 1992, 100 min. circa, Orion Pictures).
Interpreti: Robert Burke (Robocop/Alex Murphy), Nancy Allen (Anne Lewis), Mako (Kanemitsu), Robert DoQui (Sergente Reed), Rip Torn, Jill Hennessy.
Direttore della fotografia: Gary B. Kibbe.
Musiche originali: Basil Poledouris.
Soggetto: Frank Miller.
Basato sui personaggi creati da: Edward Neumeier, Michael Miner.
Sceneggiatura: Frank Miller, Fred Dekker.
Prodotto da: Patrick Crowley.
Diretto da: Fred Dekker.
Robocop ideato da: Rob Bottin.
Sequenze stop-motion: Phil Tippett.
Effetti speciali: Jeff Jarvis.
Effetti visivi: VCE/Peter Kuran.
Visione Delta City: Pacific Data System.
Effetti Computer Grafica: Light Vision, Atlanta.

PROSSIMO FUTURO. LA gigantesca multinazionale O.C.P. (OmniConsumer Products) e la Kanemitsu, gruppo finanziario giapponese, hanno intenzione di attuare un vecchio progetto (già annunciato nel primo Robocop): realizzare Delta City, una metropoli supertecnologica, radendo al suolo le vecchie strutture della degradata Detroit. Servendosi delle Squadre di Riqualificazione, l'O.C.P. distrugge, attacca con mezzi corazzati e uccide gli abitanti della città, ma alcuni sopravvissuti, costretti a rintanarsi nelle fogne, cercano di organizzare una disperata resistenza.
Durante una perlustrazione Robocop assiste all'uccisione dell'agente Anne Lewis (sua partner di lavoro) da parte dei Riqualificatori. Decide così di aiutare i ribelli di Detroit, alleandosi con loro. Viene accusato però di brutali omicidi ai danni di inermi cittadini. Grazie all'aiuto di una scienziata, licenziata dall'O.C.P. per non aver inserito una barriera neurale nella memoria di Murphy (un chip che gli avrebbe eliminato totalmente i ricordi di vita passata) Robocop viene rimesso a nuovo e con un modulo volante da combattimento sconfigge prima le squadre dei Riqualificatori e degli **Splatterpunk** [N.1] e dopo gli androidi-ninja della Kanemitsu. Subita l'amara sconfitta, l'O.C.P. rinuncia al progetto mentre Kanemitsu in persona china il capo di fronte ai suoi gloriosi avversari cappeggiati da Robocop.

Che dire di un film come Robocop 3? Molto poco. Nell'era post Terminator 2-Il giorno del giudizio, film dagli effetti visivi sconvolgenti, prima di avventurarsi nella realizzazione di una pellicola che possa rappresentare le realtà del futuro, un produttore dovrebbe pensare essenzialmente a due cose: o realizzare un lungometraggio dalla solida struttura filmica oppure impiegare gran parte del budget complessivo nella costruzione di effetti speciali tramite le nuove tecnologie esistenti (come ormai è di moda fare da diversi anni) . Purtroppo Robocop 3 non rientra in questi due casi. Nonostante la sceneggiatura sia stata "infarcita" di chiari riferimenti alla vita attuale (i crolli finanziari, l'invasione nipponica degli Stati Uniti, le rivolte cittadine e via discorrendo) il film non ha il necessario mordente per poter colpire. Colpa di due sceneggiatori svogliati come **Frank Miller** [N.2], disegnatore di fumetti di nota fama che a suo tempo, quando scrisse Robocop 2, ebbe di che lamentarsi sul risultato finale del film (accusando la produzione e i suoi "interventi") e Fred Dekker (qui anche regista) forse non a suo agio in una storia fantascientifica (in passato ha diretto gli interessanti Dimensione Terrore e Scuola di mostri). Ma la vera pecca di Robocop 3, che basa il suo punto di forza (?) sulle scene d'azione, come può farlo un comune film poliziesco, sono gli effetti speciali. O per lo meno, dovrebbero essere gli effetti speciali, perchè sono così pochi e (in parte) mal fatti da non poter, quasi, essere tecnicamente esaminati.
La troupe degli effetti speciali si avvale di nomi importanti come Rob Bottin (L'ululato, La cosa, Robocop e Robocop 2, Atto di forza), Phil Tippett (Howard e il destino del mondo, Willow, L'impero colpisce ancora), e della Visual Concept Engineering di Peter Kuran (Buckaroo Banzai, Ghostbusters 2, Robojox, Beetlejuice-Spiritello porcello). Bottin, autentico genio dei trucchimeccanici degli anni ottanta (e premio Oscar nel '90 per Atto di forza) è praticamente al risparmio: il look facciale di Robocop (che non è più Peter Weller) è antipatico, le sue protesi sono cose già viste, mentre curiosa è la faccia "semovibile" dell'androide-ninja.
Tippet, seguace del mitico Ray Harryhausen, colui che ha portato al successo (soprattutto commerciale) la tecnica **stop-motion o passo uno** [N.3], ha supervisionato le poche animazioni del film come ad esempio quella di ED 209 (già effettuate nei primi due Robocop).
Gli effetti visivi, infine, sono stati curati dalla VCE, con parsimonia e senza troppa convinzione.
Insomma Robocop 3 è un film dove non si va oltre l'effetto pirotecnico, il **morphing** [N.5] dei nuovi computer (ricordate il video 'Black or white' di Michael Jackson?) lo stop-motion o le **matte-paintings** [N.4], offrendo, agli amanti del genere, pochi momenti d'interesse. Un ultimo appunto.
La pellicola propone il primo cyborg-volante totalmente invisibile alla luce: avete visto i combattimenti finali contro gli Splatterpunk ? Le sue evoluzioni aeree non proiettano ombra.
Che l'era dei films di fantascienza virtuale sia davvero cominciata?

[N.1] *Gli Splatterpunk sono criminali cittadini senza scrupoli, assoldati dalle Squadre di Riqualificazione per poter fronteggiare i ribelli. Ricordano, da lontano, i componenti della Banda Woodoo del film Distretto 13: Le brigate della morte diretto da John Carpenter.*

[N.2] *Le opere maggiori di Frank Miller sono rappresentate da Devil, il recente Sin City, Batman e la graphic novel dedicata a Elektra.*

[N.3] *La tecnica stop-motion consiste nell'animare fotogramma per fotogramma dei pupazzi con un'anima completamente snodata in acciaio, ricoperti da strati di spugna e pelle di gomma. Si tenga presente che per realizzare un secondo di animazione bisogna effetuare 24 riprese del modello in posizioni diverse.*

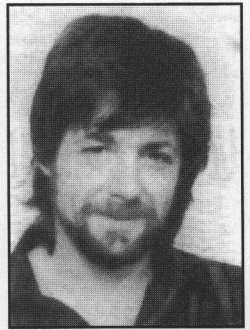
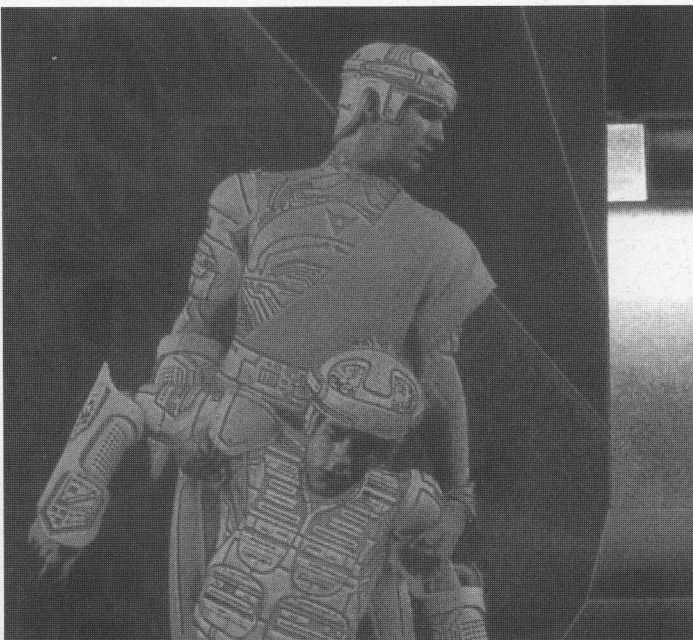
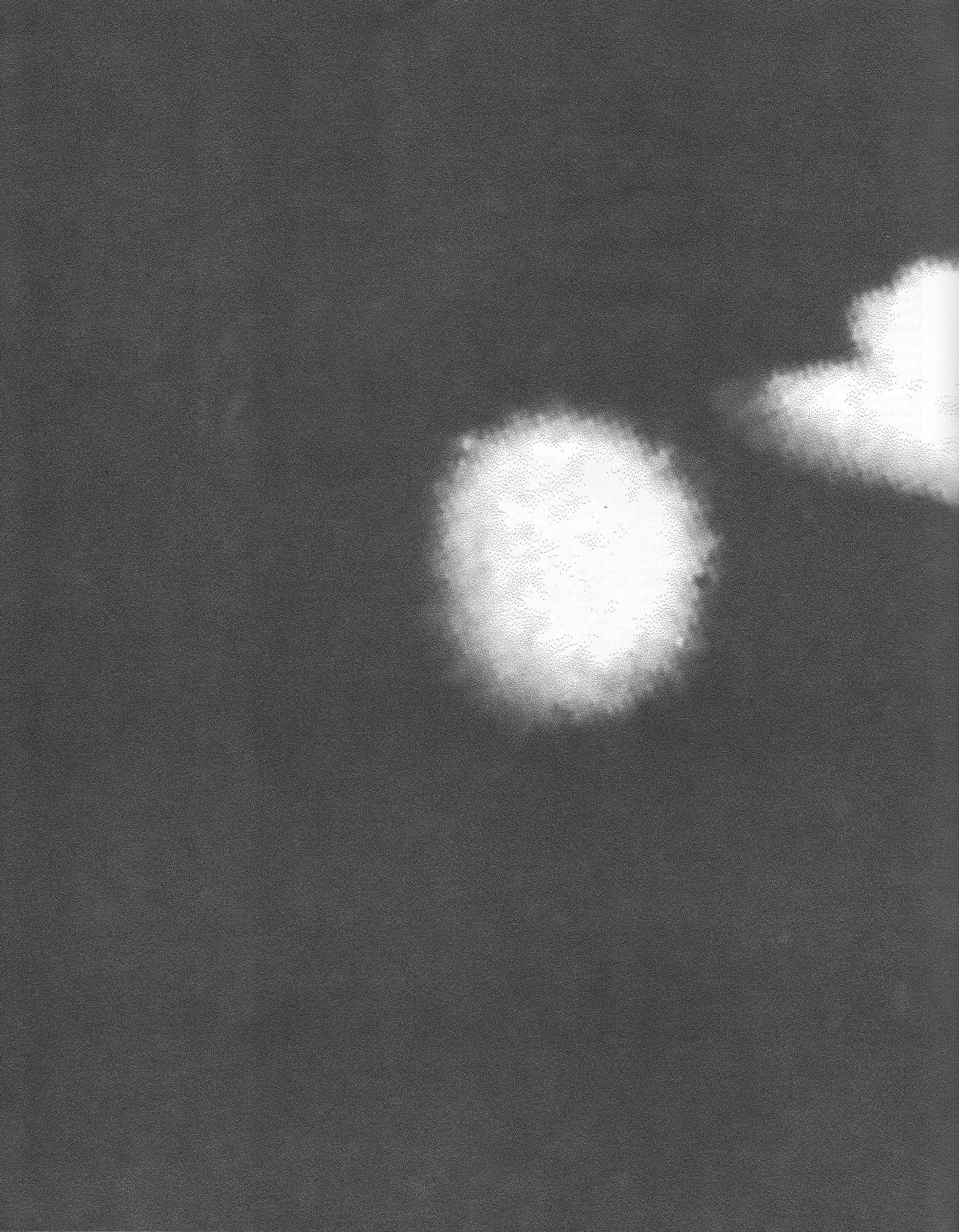
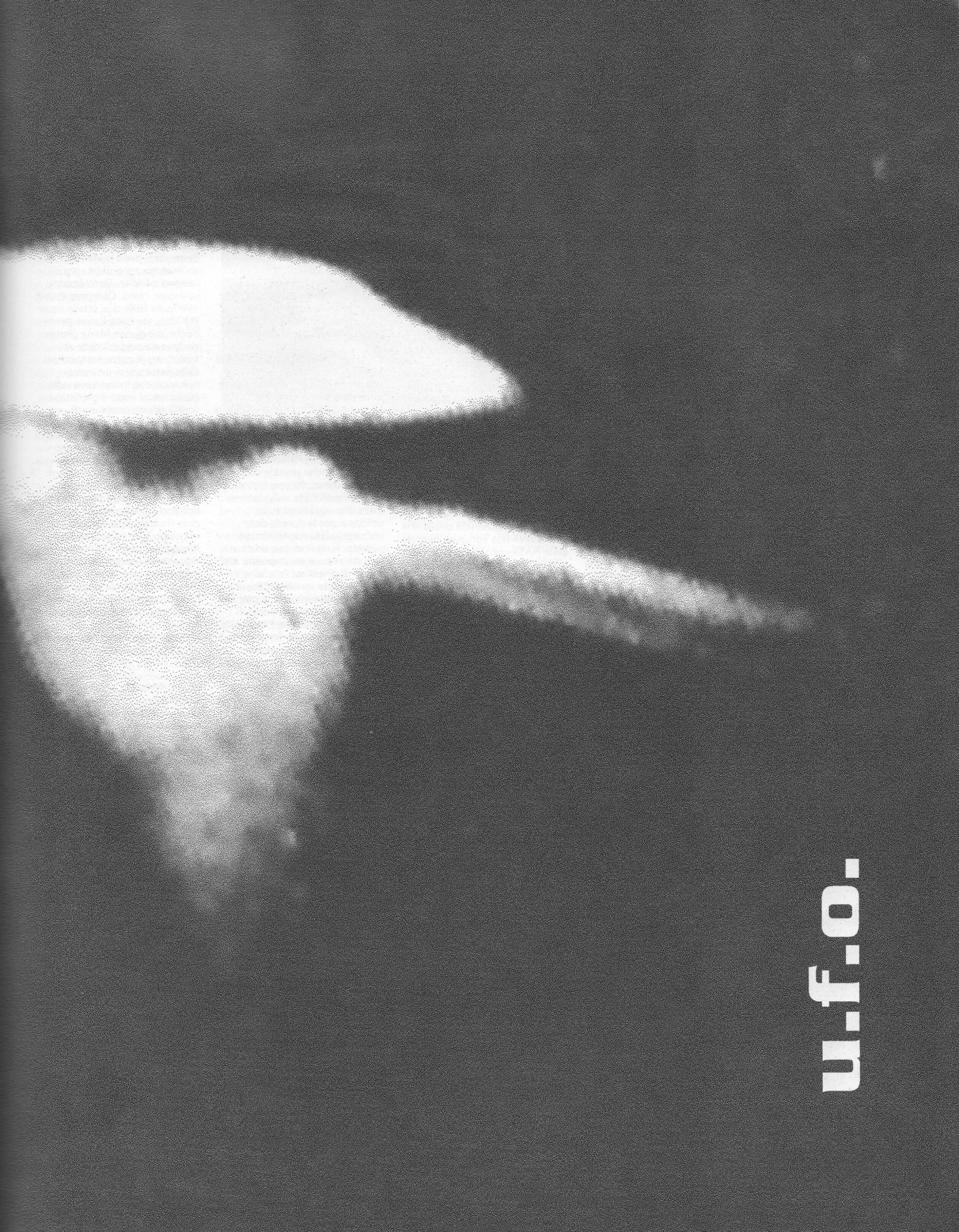
[N.4] *Procedimento mediante il quale é possibile sovrapporre ad una scena, un'altra ripresa su uno sfondo blu (Blue screen)sincronizzandole poi in fase di montaggio. Dove per le pellicole a colori é il blu a non impressionare la celluloide, é il nero per quelle in bianco/nero. Per meglio intenderci, la scena di Robocop 3 in cui la suddetta tecnica é stata impiegata, é quella in cui il cyborg vola sugli splatterpunk, dove, alla normale ripresa, é stata sovrapposta quella del modello in azione. Da qualche anno, comunque, viene utilizzato al posto delle matte-paintings, un nuovo sistema chiamato Vistavision (vedi il film 'Inseparabili' di David Cronenberg)*

[N.5] *Il passaggio per stadi progressivi tra due forme qualsiasi (ad esempio due volti) capace di rendere l'illusione della trasformazione fluida dell'una nell'altra.*

Tron

TRON (id., USA, 1982, 90 min. circa, WALT DISNEY PRODUCTIONS, Super Panavision 70, Dolby Stereo).

Interpreti: Jeff Bridges (Flynn), Bruce Boxleitner (Alan Bradley/Tron), David Warner (Dillinger/Sark), Cindy Morgan (Lora Yori), Dan Shor (Rem), Barnard Hughes (Walter Gibbs/Dumont), Peter Jurasik, Tony Stephano.
Diretto da: Steven Lisberger.
Sceneggiatura: Steven Lisberger.
Soggetto: Steven Lisberger e Bonnie MacBird.
Prodotto da: Donald Kushner
Produttore esecutivo: Ron Miller.
Direttore della fotografia: Bruce Logan.
Scenografie: Dean Edward Mitzner.
Montaggio: Jeff Gourson.
Ideazione costumi: Elois Jenssen e Rosanna Norton.
Musica: Wendy Carlos.
Supervisione ideazione musica e suono: Michael Fremer.
Supervisione voce MCP: Champ Danvemport, Jack Manning (synthefex).
Artisti di concetto del mondo elettronico: Syd Mead, Peter Lloyd, Jean "Moebius" Giraud.
Effetti speciali meccanici: R. J. Spetter.
Ideazione effetti visivi: Stephen Lisberger.
Supervisione effetti visivi: Richard Taylor, Harrison Hellenshaw, John Scheele.
Produzione inchiostrazione e colorazione matte: Cuckoos's Nest Productions (Tapei, Taiwan).
Supervisione effetti computerizzati: Richard Taylor.
Coreografie immagini computerizzate: Bill Kroyer e Jerry W. Rees.
Produzione immagini computerizzate: Magi Synthavision e Information International, inc.
Paesaggio, mondo elettronico e titoli: Robert Abel and Associates.
Formazione "Tron" e "Bit": Digital Effects, inc.

Questa è la storia di due mondi e degli esseri che li popolano. Uno è il mondo reale, quello che percepiamo con i nostri sensi e che sta dalla nostra parte dello schermo video. É il mondo di chi crea e utilizza i programmi...
L'altro un microcosmo elettronico, vive appena al di fuori della nostra realtà. É il mondo dei programmi e dato che è opera nostra, alcuni di noi creativi vivono anche lì...
... dall'altra parte dello schermo video...
Nel 1982, il regista Steven Lisberger, a soli 31 anni, dirige, per conto della Walt Disney Productions, un film che, sia per tematiche trattate che per tecniche utilizzate, è destinato a rimanere nella storia del cinema fantastico: Tron. Lisberger, newyorkese di nascita, che fino ad allora aveva diretto solo due cortometraggi d'animazione, Cosmic cartoon (1973) e Olimpiadi animali (1977), riesce a fondere abilmente due tecniche diverse tra loro: quella classica dei cartoni animati (rappresentata dagli effetti visivi) e quella dell'allora moderna computer grafica, mai utilizzata nel mondo della celluloide. Dalla fusione di queste due meraviglie tecnologiche, nasce una storia in cui il regista, qui anche autore della sceneggiatura, riesce a rappresentare un microcosmo virtuale movimentato dalle drammatiche disavventure di un "pugno" di programmi che cercano di opporsi al dominio spietato del Master Control Program (MCP).
Girato in California negli Walt Disney Studios (Burbank) e nei Lawrence Livermore Lab (Livermore) con gran dispendio di mezzi, il film può essere considerato come una pietra miliare del cinema che fa dell'effetto speciale il proprio protagonista e suo punto di forza. Infatti, come si è già detto, sono state impiegate due tecniche che hanno messo a dura prova il talento e l'impegno di tecnici come Harrison Hellenshaw (L'impero colpisce ancora, qui anche produttore associato), Richard Taylor e John Scheele (Ritorno dalla quarta dimensione, Superman IV, Moonwalker) supportati dal software della Magi Synthavision e della Information International, inc. La prima tecnica, che occupa gran parte della pellicola è molto simile a quella dei cartoni animati, con l'unica differenza che i fotogrammi vengono rielaborati graficamente, aggiungendo così gli effetti visivi e luminosi che caratterizzano i personaggi e gli ambienti del mondo elettronico. La seconda, occupa invece circa quindici minuti ed è rappresentata dalle animazioni computerizzate. Furono realizzate un certo numero di sequenze interamente prodotte da alcuni grandi calcolatori collegati a sistemi videografici capaci di riprodurre su monitor ad alta risoluzione le immagini generate dai programmi. Risulteranno scene molto dettagliate e con una caratteristica dinamica che la nostra mente può attribuire a degli eventi elettronici. Vedremo così, delle spettacolari corse in motocicletta (nel famigerato motolabirinto) con improvvise curve a novanta gradi, nella sequenza più memorabile del film.
Probabilmente Tron può essere considerato anche come primo esempio di cinema cyber-punk, proponendoci un progenitore dei moderni Hacker (Flynn, il programmatore "risucchiato" nei circuiti del computer) che si aggira in un mondo sconosciuto, dalle gelide atmosfere, che è da considerarsi come una enorme macchina della realtà virtuale dove tutto è possibile.
Nonostante tutti i suoi pregi, il film fu un grosso insuccesso commerciale, costringendo la Walt Disney (che non riuscì mai a rientrare nei costi di lavorazione) ad orientarsi nuovamente su un certo tipo di pellicole più "povere".
Resta comunque un esempio di cinema, tutt'ora attuale e moderno, che ha influenzato quello a seguire come dimostrano i recenti Freejack-In fuga nel futuro e Il tagliaerbe che hanno colto in pieno lo spirito di film come Tron.

Steven Lisberger

u.f.o.

Monumenti su Marte ?

Come contattare il C.I.S.U.

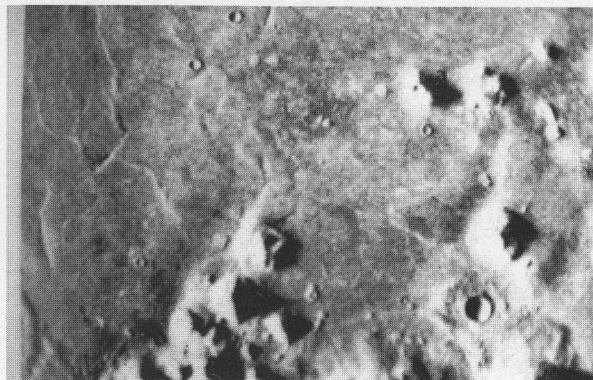
Il Centro Italiano Studi Ufologici, la più grande e seria associazione per la raccolta e lo studio delle informazioni relative a fenomeni aerei anomali, è a disposizione degli interessati per fornire informazioni dettagliate riguardo la sua attività e le sue numerose pubblicazioni specializzate. Coloro che ritengono di essere stati testimoni dell'avvistamento di un fenomeno aereo anomalo possono comunicarlo direttamente al Centro stesso, ***Casella Postale 82, 10100 TORINO*** *o lasciando un messaggio alla segreteria telefonica* ***011-3290279****. Viene garantita la massima riservatezza. Domande inerenti l'ufologia o materie connesse possono essere rivolte agli esperti del C.I.S.U. scrivendo direttamente alla redazione di 'NEURAL': le relative risposte saranno pubblicate all'interno di un'apposita rubrica*

La tematica di questo articolo, la presenza di presunti "monumenti" sulla superficie di Marte ed altre storie riguardanti il pianeta rosso, non rientrano nell'ambito delle tematiche prettamente legate al fenomeno dei cosiddetti "oggetti volanti non identificati" (UFO), studiato dal Centro Italiano Studi Ufologici ed oggetto di questa rubrica. Nondimeno, l'argomento è tornato di attualità nel corso dell'estate 1993, ragion per cui si è pensato di affrontarlo sul primo numero di 'NEURAL' proprio per mantenerne intatta la "freschezza informativa". A partire dal prossimo numero verranno presi in considerazione temi specifici dell'ufologia, tra cui lo studio della materia e una presentazione critica dei cosiddetti "incontri ravvicinati" verificatesi in Italia.

LA CONTROVERSIA SULL'INTERPRETAZIONE DI ALCUNE STRANE FOTOGRAFIE

Il 25 Settembre 1992 un vettore Titan III si levò dalla base di Cape Canaveral per lanciare verso Marte una sonda automatica, la prima dopo diciassette anni di abbandono dell'esplorazione del pianeta rosso. "Mars Observer", questo il nome della sonda da 511 milioni di dollari, aveva come obbiettivo la ripresa fotografica approfondita di Marte, eseguita con strumenti che permettevano una definizione di ripresa cinquanta volte superiore a quella dei suoi predecessori, le famose sonde "Viking" che atterrarono sulla superficie del pianeta nel 1976.

Alla fine di Agosto del 1993, "Mars Observer" avrebbe dovuto raggiungere Marte ed eseguire la sua missione, fotografando anche una zona desertica settentrionale, chiamata "Cydonia", dove erano state riprese delle fotografie mostranti qualcosa di simile a delle strane costruzioni, tra cui una specie di "sfinge". Inizialmente la NASA non aveva ritenuto la zona meritevole di un rilevamento da satellite, escludendone, quindi, la ricognizione nel corso di tale missione, ma poi, grazie anche alle pressioni eseguite sul mondo scientifico e politico da parte del gruppo "Mars Mission", da anni attivo sul mistero di tali foto, l'ente spaziale americano aveva riconsiderato i propri piani ed incluso la ripresa di immagini della zona di Cydonia all'interno del proprio programma di esplorazione.

In maniera del tutto imprevista, il 20 Agosto 1993, poco prima di iniziare l'ultima fase di avvicinamento a Marte, la sonda non ha più risposto ai comandi che giungevano da terra per immetterla in orbita intorno al pianeta: "Mars Observer" è stata così perduta, con un notevolissimo danno scientifico ed economico. Subito sono scoppiate le polemiche. Il gruppo "Mars Mission" di San Francisco, capeggiato dall'ex consulente della NASA Richard Hoagland (che fra l'altro, aveva collaborato alla preparazione del famoso messaggio contenente la stilizzazione di un uomo ed una donna ripotato all'interno delle sonde Vojager lanciate al di là del sistema solare), organizzò immediatamente una conferenza stampa per denunciare alla stampa internazionale quella che lui definiva una congiura operata dalla NASA per sabotare deliberatamente la sonda ed impedire, quindi, la conferma dell'esistenza di quelle struttura achitettoniche nel deserto di Cydonia e, conseguentemente, la presenza di esseri intelligenti sul pianeta rosso. Il gruppo si era interessato alla questione fin dalla fine degli anni settanta, quando furono rese disponibili le prime foto del Viking mostranti la cosiddetta "sfinge" e le altre "costruzioni" vicine. Si fece subito un gran parlare della cosa e si creò un forte interesse verso l'argomento che fu presto ribattezzato "monumenti marziani" o "facce marziane": Hoagland ed altri autori (tra cui Mark Carlotto, uno specialista in elaborazione d'immagine, altro membro del gruppo "Mars Mission") pubblicarono libri, videocassette e numerosi articoli sull'argomento, mantenendo vivo, nel corso degli anni, l'interesse per l'enigma. Chiaramente, come succede sempre con tematiche del genere, fiorirono le ipotesi e le interpretazioni più fantasiose, il più delle volte frutto di una fervida speculazione piuttosto che di un critico e ragionato approccio al problema. Incominciò subito anche lo sfruttamento commerciale del filone, con tanto di registrazione del logo della cosiddetta "sfinge" per la produzione di gadgets o l'uso delle relative immagini.

COME E' DIFFICILE ANDARE SU MARTE...

Già prima di sollevarsi dalla torre di servizio su cui era stata alloggiata, "Mars Observer" aveva dato adito al dubbio che fosse stata sabotata. Nel corso della verifica dello stato del satellite a causa delle avverse condizioni meteorologiche portate dall'uragano Andrews, furono trovati dei "detriti" nell'ottica delle fotocamere che sarebbero state utilizzate per la ripresa delle immagini della superficie del pianeta. Fu quindi per un caso fortuito che venne impedito alla sonda di diventare "cieca" e praticamente inutilizzabile, una volta in orbita intorno al pianeta. Qualcuno, già allora, parlò di sabotaggio, anche se l'impossibilità di conoscere perfettamente i contorni della vicenda non possono indurci ad accettare tale accusa. La NASA, comunque, fu accusata di cercare di evitare o ritardare il lancio della sonda, adducendo vari pretesti (ad esempio l'indisponibilità di un razzo vettore, quando si dice, invece, che la ditta fornitrice dello stesso lo avrebbe offerto gratuitamente se la sonda fosse partita quando programmata).

Dicerie e supposizioni sulla distruzione o messa fuori uso di più satelliti artificiali diretti verso Marte hanno ripreso corpo a seguito del fallimento della missione "Mars Observer". Già negli anni sessanta si era parlato di ciò a seguito di problemi con alcune sonde automatiche là indirizzate: negli anni settanta qualcuno, sull'onda del successo del libro di Charles Berlitz sul cosiddetto "Triangolo delle Bermude", parlò addirittura di un'analoga zona nello spazio attorno a Marte. Speculazioni selvagge, certo. Comunque, nel 1989 una delle due sonde russe PHOBOS lanciate, l'anno precedente, raggiunse Marte (l'altra era andata persa: "come al solito", aggiunsero i sostenitori della presenza di un'oscura minaccia che incombeva sulle esplorazioni verso il pianeta) e scattò alcune centinaia di fotografie. Poi, senza alcun tipo di avviso o di malfunzionamento, la sonda si "spense" , proprio prima dell'inizio della terza e più importante fase della missione: la ricognizione ravvicinata del misterioso satellite Phobos. La notte in cui la sonda fu persa, si dice che alcuni centri spaziali occidentali, in ascolto di Radio Mosca, captarono le notizie riguardanti l'inesplicabile "fallimento della missione", inframmezzate con storie riguardanti "preti ortodossi invitati al Centro moscovita di controllo della Missione PHOBOS 2 ... per vedere fotografie di Marte ... e per discutere sulla Creazione ..." (?).

MONUMENTI CICLOPICI SU MARTE ?

Quale il motivo del supposto tentativo dell'ente spaziale americano di censurare l'osservazione del pianeta rosso? Hoagland ed il suo gruppo affermano che ciò va ricercato nella presenza di inequivocabili segni di una antica civiltà su una serie di foto riprese dai Viking 1 e 2 nell'estate del 1976. Tra le circa 60.000 immagini riprese in quell'occasione, alcune presentavano delle conformazioni sul terreno che apparivano come manufatti di immense proporzioni: in particolare, c'era una una struttura centrale, lunga un miglio ed alta 500 metri, ben delineata e dalle straordinarie fattezze di un volto umano, attorno a cui v'era una serie di "piramidi" e di altre strutture apparentemente di origine architettonica. Già all'epoca si parlò di "monumenti marziani" e della possibilità che antichi abitatori del pianeta o visitatori dello stesso o, addirittura, un'antica civiltà terrestre oggi scomparsa abbiano potuto

realizzare questi complessi, ma la NASA spiegò il tutto come il risultato di una erosione naturale, accompagnata da un bizzarro gioco di luci ed ombre. Quest'ultima valutazione venne rifiutata dai membri di "Mars Mission", in quanto le fotografie erano state scattate dal Viking mentre transitava su orbite diverse e, quindi, da angolazioni differenti rispetto ai "monumenti" stessi, eliminando quindi la possibilità di strane coincidenze di luci indicenti.

Nel 1984 Hoagland presentò un rapporto ad una conferenza scientifica tenuta all'università del Colorado, rimarcando l'eccezionalità della scoperta e facendo pressione su vari organismi governativi per dare inizio ad una esplorazione più accurata della zona: le possibili implicazioni legate alla scoperta di costruzioni extraterrestri, a suo dire, sarebbero potute essere enormi.

Alcune analisi basate sull'elaborazione digitale delle immagini riprese dal Viking furono condotte all'epoca sfruttando la tecnologia esistente, ma è stato solo negli ultimi anni, con la disponibilità di strumenti molto più sofisticati, che è stato possibile condurre una ricerca estensiva in grado di fornire ulteriori elementi di valutazione e, a dire di Hoagland, ulteriormente probanti per le sue affermazioni. Va comunque fatto presente che le fotografie mandate a terra dal Viking erano in bassa risoluzione e, contenevano, quindi una quantità piuttosto limitata di informazioni di qualità non elevata. E' con un pizzico di sufficienza, perciò, che si considerano le conclusioni a cui sono giunti gli studiosi americani sulla scorta di elaborazioni d'immagine eseguite su quelle stesse fotografie.

Per esempio, furono trovate delle similitudini geometriche tra la disposizione dei monumenti e quella di alcune città del Medio Oriente: non, per niente, si dice, "Cairo" significa "Marte" in arabo e la principale faccia ripresa dal Viking assomiglia, in qualche misura, alla famosa sfinge di Giza. La "sfinge marziana" avrebbe avuto delle relazioni geometriche con gli altri "monumenti" situati in sua prossimità, tanto da far emergere la presenza di due costanti matematiche, "e" e "pi", ricavate dalle misure angolari della disposizione dei "monumenti" stessi attorno alla "sfinge". Tali costanti, inoltre, sarebbero state trovate anche "codificate" nella latitudine geodetica del complesso di "monumenti" sul pianeta. A dire dei membri di "Mars Mission", le costanti geometriche e matematiche scoperte nel deserto di Cydonia sembrano essere una comunicazione altamente specifica di "geometria tetraedica". A seguito di tutta una serie

di successive valutazioni ed interpretazioni delle analisi da loro effettuate, Hoagland ha affermato che i "monumenti" portano in sè un messaggio che dovrebbe portarci alla scoperta di una manifestazione astrofisica, verificabile, di un "campo unificato" di base, collegante momento angolare del pianeta ed elettromagnetismo, con rilascio di energia superficiale (conclusioni un po' criptiche per dei profani. Certo che arrivare a ciò partendo da delle foto in

bassa risoluzione scattate a qualche centinaio di chilometri di altezza è veramente notevole !). Le implicazioni finali, sempre a detta degli studiosi americani, porterebbero a scoperte risolutive nel campo della cosiddetta "Teoria del Campo Unificato", di nuove forme di energia e perfino al controllo finale della stessa forza di gravità.

Tale affermazioni, senz'altro opinabili per ciò che riguarda le interpretazioni a cui fanno riferimento, hanno suscitato diverse reazioni negli Stati Uniti, compreso alcuni approcci particolarmente critici all'intera questione, che hanno evidenziato forti perplessità e spiegazioni molto più prosaiche nell'analisi delle famose foto del Viking. In particolare, è stato rimarcato come i risultati a cui sono giunti Mark Carlotto e Errol Torun (altro membro di "Mars Mission") non sono stati ancora duplicati da altri ricercatori scientifici, la qual cosa non giova molto all'accettazione dell'intera questione (oltre che un limite dello stesso ambiente scientifico, il cui scopo dovrebbe essere anche quello di confermare o confutare episodi di questo genere e potenziale portata).

Per dovere di cronaca è opportuno ricordare come siano state trovate almeno altre due "facce" nella regione di Utopia, da parte di due ex-impiegati della NASA, Vincent Di Pietro e Gregory Molenaar (membri di un altro gruppo dedito allo studio delle "facce marziane", il "Mars Research" di Glenn Dale, Maryland). La prima di esse è particolarmente simile a quella trovata nella zona di Cydonia, con l'eccezione di un apparente danno al "naso", in una maniera molto simile a quella riscontrabile sulla "nostra" sfinge di Giza. Sarebbe di dimensioni enormi: circa 2,5 chilometri di lunghezza e due chilometri di larghezza! La seconda faccia sarebbe situata più a sud e avrebbe caratteristiche simili alle precedenti. Inoltre, in prossimità del polo Sud di Marte sarebbe stata evidenziata la cosiddetta "città Inca", cioè un insieme di ciclopiche "piramidi".

MARTE, PIANETA DI MISTERI .... E DI CONGIURE

Su Marte si sono succedute diverse illazioni, storie e leggende. Inutile qui riprendere le tematiche riguardanti la presenza di presunti marziani o delle loro vestigia, che si sono succedute negli ultimi secoli e che hanno fatto nascere la comune idea di "marziano" come di essere intelligente extraterrestre (basta pensare all'accesa polemica intorno ai cosiddetti "canali" scoperti nel secolo scorso dall'astronomo italiano Schiapparelli). Uno degli ultimi esempi può essere rintracciato nel film "Total Recall" ("Atto di Forza" in Italia), dove nelle scene finali si parla di un'enorme macchina costruita da una razza aliena su Marte per produrre aria e, quindi, dotare il pianeta di un'atmosfera respirabile per la colonia umana là residente. Ci pare, comunque, interessante menzionare una storia, molto più recente ed appartenente al ricco filone anglo-americano delle cosiddette congiure, che, a ragione, può essere più o meno direttamente collegata con la pretesa del gruppo di Hoagland che Mars Oberver sia stato deliberatamente sabotato per nascondere qualcosa all'umanità.

Il 20 Giugno 1977 (secondo un'altra fonte il 1° Aprile) la rete televisiva privata britannica ITV trasmise un documentario, prodotto da Anglia Television, nell'ambito della serie "Science Report" dedicato a rivelazioni concernenti un mostruoso piano architettato dalle (allora) superpotenze USA e URSS. Narra la storia che nel 1957, in occasione di un convegno segreto tenuto a Huntsville, nel Texas, fosse stato previsto un periodo di catastrofici mutamenti climatici dovuti al cosiddetto "effetto serra" ed al conseguente aumento della

temperatura ambientale. Furono prese in considerazione diverse alternative, ma solo la terza di esse venne ritenuta praticabile: Unione Sovietica e Stati Uniti unirono le loro forze (insieme ad altri paesi, come Gran Bretagna e Germania) per darne concreto seguito. Era nata la cosiddetta "Alternativa 3".

Il piano prevedeva la costituzione di una colonia autosufficiente installata su Marte in modo da permettere ad un gruppo selezionatissimo di persone di sfuggire al destino a cui la Terra sarebbe stata irremediabilmente condannata. Per far ciò erano necessari grossi investimenti (provenienti da fondi segreti, su cui nessuno è in grado di indagare. Si dice altresì che parte dei soldi siano giunti attraverso i finanziamenti del programma spaziale americano, in realtà una messinscena elaborata in studi cinematografici, per dirottare le relative, enormi, somme di denaro su "Alternativa 3". Ma qui, a dire dei "supporters" di "Alternativa 3", si spiegherebbero le misteriose scomparse di scienziati spesso riscontrabili nelle cronache internazionali.

Il 22 Maggio 1962 una sonda realizzata congiuntamente da russi ed americani sarebbe atterrata su Marte in funzione di "battistrada" nei confronti delle successive missioni pilotate e destinate all'installazione di una base stabile. Un filmato riproducente l'atterraggio di tale sonda, con il sottofondo di comunicazioni di servizio russo-americane, fu trasmesso nel corso del già citato documentario,accrescendo ancor di più la drammaticità del servizio giornalistico (ma il filmato assomiglia stranamente più ad una messinscena cinematografica che ad una ripresa spaziale del 1962 !). Parallelamente alla fondazione della base su Marte, fu installata una prima base sulla Luna, nella zona di Cassini, in seguito sostituita da un'altra, più grande e moderna, nel cratere

questo rappresenta un ennesimo filone delle congiure ...) e grandi quantità di mano d'opera. Quest'ultimo problema venne risolto facendo uso di rapimenti di persone in ogni angolo del globo ed alla loro "robotizzazione" tramite opportuni interventi chirurgici che eliminavano ogni possibilità di volontà ed autodeterminazione, trasformandoli in veri e propri schiavi pronti ad eseguire qualsiasi ordine loro comandato. Questi "esseri inferiori", inoltre, venivano privati di qualsiasi stimolo sessuale che potesse interferire sulla loro attività programmata per diventare dei perfetti esecutori di lavori più o meno pesanti. Molti scienziati, inoltre, sarebbero stati reclutati, talvolta con la forza, ad unirsi all'incredibile iniziativa: da

Archimede. Quest'ultima base fu in seguito quasi distrutta a causa di un tentativo di fuga da parte di un gruppo di scienzati reclutati nell'ambito del progetto, ma che, venuti a conoscenza della terribile realtà che si celava dietro di esso, cercarono di fare ritorno sulla Terra per rendere di dominio pubblico l'esistenza di una congiura internazionale di così grande proporzioni.

In seguito al reportage della ITV, arrivarono centinaia di telefonate e lettere ai giornali, provenienti da telespettatori preoccupati di sapere se quanto trasmesso corrispondesse effettivamente a realtà. L'emittente televisiva diramò allora un comunicato affermando che si era trattato di "fiction", cioè di un'invenzione pseudo-giornlasitica. Non tutti però credettero alla smentita. Due giornalisti, David Ambrose e Leslie Watkins, collaboratori del programma, scrissero in seguito un libro, probabilmente consci del probabile successo commerciale dello stesso, visto il clamore che l'argomento aveva suscitato. Il libro conteneva ulteriori informazioni oltre a quelle presentate nel documentario e contribuiva a sostanziare ulteriormente la presenza della supposta congiura ordita dai "potenti": infatti fu detto che la pubblicazione del libro era stata oggetto di un tentativo di soppressione da parte delle autorità britanniche. In breve tempo il libro divenne introvabile e le poche copie in circolazione venivano offerte (e lo sono tutt'ora) a prezzi piuttosto elevati. Lo stesso documentario originale è stato ridotto in videocassetta, illegalmente, da una casa di produzione-pirata californiana ed offerta a cinquanta dollari. Furono, inoltre, fatte circolari voci riguardanti la presunta censura da parte delle autorità britanniche ed americane nei confronti della trasmissione televisiva e del libro, molto probabilmente per accrescere ancora di più l'alone di mistero attorno a questa (affascinante, bisogna riconoscerlo) storia.

E' opportuno rimarcare come la supposta evidenza portata a conforto della congiura internazionale risulti particolarmente debole e spesso basata su fatti o considerazioni che potrebbero essere spiegati benissimo in altro modo, molto più prosaico rispetto al preteso insediamento di una gigantesca colonia umana su Marte. In ogni caso, appare molto probabile che l'intera vicenda sia stata una grossa messinscena, a partire dal documentario televisivo (trasmesso, "casualmente", il 1° di Aprile) che voleva rinverdire i fasti del famoso docu-drama di Orson Wells alla radio americana nel 1938 (quando, in diretta, si mise a descrivere lo sbarco dei marziani, causando la fuga di migliaia di persone, in preda al panico, da New York). Uno degli stessi realizzatori del documentario, Christopher Miles, scrisse una lettera ad un tale di Toronto, nel 1980, affermando esplicitamente che l'intera storia era una colossale frottola, che aveva avuto l'effetto di entrare efficacemente nell'immaginario di molte persone.

Certo è che l'argomento ha suscitato un grosso interesse presso una parte del pubblico anglo-americano, generando, a sua volta, ulteriori scritti e storie supplementari sull'argomento. Non a caso, "Alternativa 3" rientra nel ricco (e schizoide) filone delle congiure che ha sempre attratto tale pubblico: la presenza di una "minaccia" all'umanità è sempre stata una costante di letteratura e cinema, dalle forme più blande fino a quelle più esasperate ed incredibili (per esempio, quella relativa ad un ipotetico accordo tra governo americano ed alieni per la fornitura di tecnologia in cambio della possibilità di rapire uomini e donne da sottoporre ad esperimenti genetici, se non di peggio). Molte tematiche di questa storia sono state successivamente riprese da alcuni personaggi americani, come William Cooper e John Lear, che hanno a lungo dissertato, a partire dalla seconda metà degli anni ottanta tramite libri e conferenze, su tutta una serie di congiure contro l'umanità, in cui esseri extraterrestri erano quasi sempre coinvolti. Tra le incredibili affermazioni di tali individui (sulla cui attendibilità è inutile soffermarsi) si possono ricordare: la presenza di colonie russo-americane-aliene sulla Luna (base "Luna") e Marte; lo sviluppo di armi batteriologiche mortali per lo sterminio di buona parte della sempre crescente popolazione terrestre (e l'AIDS sarebbe solo una di esse); la Luna ha in realtà dei laghi artificiali, un'atmosfera con nubi e delle aree dove crescono delle piante; il recupero di UFO precipitati da parte del governo americano e successivi tentativi, più o meno riusciti, di farli volare nuovamente. Ma la serie di speculazioni ed affermazioni assolutamente non circostanziate presentate da personaggi (molto poco attendibili, a dire di quasi tutti gli stessi ufologi americani) come Cooper e Lear è estremamente vasta ed ha conquistato molti appassionati, fedeli clienti delle loro pubblicazioni e regolari spettatori delle loro conferenze.

MUSICHE E MATERIALI NON CONVENZIONALI

WORLD SERPENT • STAALPLAAT • TOUCH • MMM • ARTWARE AUDIO • COLD MEAT INDUSTRY • DISCORDIA • THESE RECORDS • CTHULHU • HYPERIUM • NO WAVE • EAR-RATIONAL • MINUS HABENS • SUB ROSA • EVA • LES DISQUES DU SOLEIL ET DE L'ACIER • COLD SPRING • THE GREY AREA OF MUTE • DARK VINYL • TESCO • EXTREME • DRAGNET • HAT ART • NATO • ECM • NEW ALBION • FMP • WERGO • TEMPLE PRESS • PSYCHICK RELEASE PCP • RE-SEARCH • U... ED DAIRIES • MONDO M... DOM • VICTO • PATHOLOGIC... KENAZ • MULTIMOOD ... SKOOBOOKS • CoC • ... FORTUNE • DURTRO • EL... THRESHOLD HOUSE • DOSI...

...o-giornlasitica. Non tutti
...dettero alla smentita.
...isti, David Am...